

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA FILM ANIMASI TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI MI
MUNAWARIYAH PALEMBANG**



SKRIPSI SARJANA S.1

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd)**

Oleh

MuhamadKurniawan

NIM : 14270075

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) RADEN FATAH PALEMBANG
2017/2018**

Hal : Pengantar Skripsi

Kepada Yth.

Bapak Dosen Fakultas

Ilmu Tarbiyah dan keguruan

UIN Raden Fatah

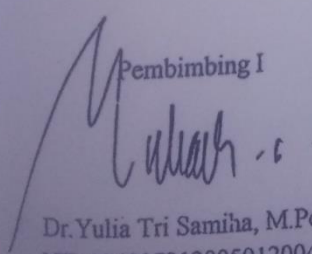
Di Palembang

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah diperiksa dan diadakan perbaikan-perbaikan seperlunya, maka skripsi yang berjudul pengaruh penerapan media film animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Qomar Palembang, oleh saudara MUHAMAD KURNIAWAN, NIM 14270075 telah dapat diujikan dalam siding munoqosah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang.

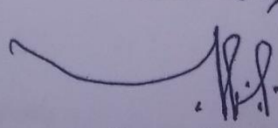
Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing I


Dr. Yulia Tri Samiha, M.Pd
NIP.196807212005012004

Palembang, Juli 2018

Pembimbing II,


Drs. Kemas Mas'ud Ali, M.Pd
NIP.196005312000031001

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi berjudul

**PENGARUH PENERAPAN MEDIA FILM ANIMASI TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PELAJARAN IPS KELAS IV DI MI MUNAWARIYAH
PALEMBANG**

**yang di tulis oleh MUHAMAD KURNIAWAN, NIM. 14270075
yang telah dimunaqasyahkan dan dipertahankan di
depan panitia penguji skripsi pada
tanggal 31 Agustus 2018**

**Skripsi ini telah ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**Palembang, September 2018
Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang
Panitia Penguji Skripsi**

Ketua

**Dr. Hj. Mardiyah Astuti, M.Pd.I
NIP. 197611052007102002**

Sekretaris

**Amir Hamzah, M.Pd.I
NIM.**

Penguji Utama

**: Dra. Nurlaeli, M.Pd.I
NIP. 196311021990632061**

Anggota Penguji

**: Drs. Aquani, M.Pd.I
NIP. 196706191995031001**

**Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan**

**Prof. Dr. H. Kasinyo Harto, M.Ag.
NIP.197109111997031004**

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji hanya bagi Allah SWT, Tuhan seluruh alam semesta, karena berkat rahmat, taufik dan hidayah-Nya serta kekuatannya yang diberikan kepada penulis, sehingga dapat merampungkan skripsi yang berjudul "*Pengaruh Penerapan Media Film Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang*". Shalawat beriring salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan dan tauladan kita Nabi Muhamad SAW, beserta para sahabat, keluarga dan pengikut beliau yang selalu istiqomah di jalan-Nya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd), pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis tidak lepas dari segala bentuk hambatan, kendala, rintangan, serta kekurangan dalam segala hal namun berkat pertolongan Allah SWT, doa dari kedua orang tua serta bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat diatasi dengan baik skripsi ini. Untuk itu penulis sampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Sirozi, MA. Ph. D selaku Rektor UIN Raden Fatah Palembang

2. Bapak Prof. Dr. H. Kasinyo Harto, M. Ag selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang.
3. Ibu Dr. Hj Masdiyah Astuti, M.Pd. I selaku ketua jurusan PGMI yang telah memberikan arahan kepada saya selama kuliah di UIN Raden Fatah Palembang.
4. Bapak Andi Candra Jaya, S. Ag. M. Hum selaku penasehat Akademik
5. Ibu Dr. Yulia Tri Samihah, M.Pd dan bapak Drs.Kemas Mas'ud Ali selaku pembimbing I dan II yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, dan pemikirannya dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu
7. Ibu
8. Ayah dan ibu tercinta (As Muni dan Salwa) dan seluruh keluarga besarku yang tidak henti-hentinya mendoakan pada setiap kesempatan dan seluruh memberikan motivasi demi kesuksesan penulisan.
9. Para guru dosen yang telah memberikan ilmu yang sangat berharga dan selalu memberikan motivasi kepada saya untk tetap meningkatkan prestasi dan terus belajar.
10. Rekan seperjuangan angkatan 2014, khususya PGMI 03
11. Teman-teman seperjuangan PPLK II MI Munawariyah Palembang
12. Teman-teman seperjuangan KKN regular 2018 kelompok 133
13. Sahabt-sahabt yang tak dapat saya sebutkan sati-persatu yang membantu jalannya penelitian ini.

14. Semua teman-temanku yang tak dapat di sebut satu-persatu yang selaku mendoaknaku dan memberikan nasehat dami keberhasilan.

Semoga bantuan merak dapat menjadi amal saleh dan di terima Allah SWT sebagai bekal diakhirat serta mendapatkan pahala dari Allah SWT. Amin Ya Robbal Alamin. Akhirnya penulis pengharapan sara dan kritik yang bersifat konstruktif untuk menyempurnakan skripsi ini dan semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi kita semua. Aamiin

Palembang, juli 2018

Peneliti

Muhamad Kurniawan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Motto

Awali pekerjaan dengan niat, senyuman. Dan tekad yang kuat maka kamu akan mendapatkan hasil yang kamu inginkan tidak ada yang tidak mungkin selagi kita mau berusaha karena setiap usaha tidak akan mengkhianati hasilnya.

Dengan rasa terima kasihku orang-orang tercinta, skripsi ini ku persembahkan kepada :

1. Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan kemudahan dalam menyelesaikan naskripsi ini
2. Ayahanda As Muni dan Ibunda Salwa tercinta yang selalu tulus memberikan motivasi dan doa yang tiada henti
3. Keluarga besar saya.
4. Saudara-saudara saya (agus setiawan, ria saputri, eko syahputra)
5. Ibu Dr. Yulia Tri Samiha, M.Pd dan bapak Drs. Kemas Mas'ud Ali, M.Pd selaku pembimbing.
6. Sahabat-sahabatku (Handra Vega, Zainudin, Faizal, Eko, Trio Ananda, Mat Ali)
7. Teman-teman saya PPLK II MI Munawariah Palembang
8. Teman-teman seperjuangan KKN 68 (caya, mutek, kiting, jery, ade, winda, widya, yuli, eka, gigi, papa)
9. Almamaterku Tercinta

ABSTRAK

Penelitian ini membahas pengaruh penerapan media *film animasi* terhadap hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPS di MI Munawariyah Palembang. Alasan peneliti membahas masalah ini adalah hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS kelas IV di MI Munawariyah Palembang masih tergolong rendah sehingga peneliti ingin berusaha meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *film animasi* dalam proses belajar mengajar.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. 1) Bagaimana penerapan media *film animasi* dalam pembelajaran IPS di MI Munawariyah Palembang?. 2) Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media *film animasi* dalam pembelajaran IPS di MI Munawariyah Palembang?. 3) bagaimana pengaruh media *film animasi* pada pelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa kelas IV di MI Munawariyah Palembang ?

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. *True Eksperimental Designs* bentuk *Only Posttest design*. Teknik yang digunakan oleh peneliti ini adalah observasi, wawancara, tes (post test), dan dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 30 orang yaitu kelas IV yang terdiri dari 15 orang laki-laki dan 15 orang perempuan. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah uji tes “t”.

Hasil penelitian ini menunjukkan temuan sebagai berikut. *Pertama*, penerapan media *film animasi* dilaksanakan praktek langsung 3 kali pertemuan dengan materi masalah-masalah sosial dilingkungan setempat yang dapat dilihat melalui observasi guru kelas ketika peneliti melakukan penelitian. *Kedua*, hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan media *film animasi* mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat dari persentase hasil belajar siswa pada saat posttest kelas kontrol dengan nilai yaitu yang tergolong kategori nilai tertinggi sebanyak 6 orang siswa (20%) nilai sedang sebanyak 20 orang siswa (66,66%), nilai rendah sebanyak 15 orang siswa (15%) sedangkan pada posttest kelas eksperimen yang tergolong kategori nilai tertinggi 11 orang siswa (36,66%), nilai sedang sebanyak 14 orang siswa (46,66%) nilai rendah 8 orang siswa (26,66%), *ketiga*, Uji hipotesis dengan menggunakan rumus uji “t” didapatkan kesimpulan besarnya t yang diperoleh dalam penghitungan ($t_0 = 10,248$) dan besarnya t yang tercantum pada tabel $t_{t,ts.5\%}=2,01$ dan $t_{t,ts.1\%}=2,68$ maka dapat diketahui bahwa t_0 lebih besar dari pada t_t yaitu $2,01 < 10,248 > 2,68$. Dengan demikian dari uji hipotesis penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa H_0 yang diajukan ditolak. Ini berarti H_a diterima, bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan media *film animasi* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS di MI Munawariyah Palembang.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTO DAN PENGESAHAN.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	x
ABSTRAK	xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Permasalahan.....	7
1. Identifikasi Masalah	7
2. Pembatasan Masalah	8
3. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	9
D. Tinjauan Pustaka	11
E. KerangkaTeori.....	15
F. Variabel dan Definisi Operasional	22
G. Hipotesis.....	24
H. MetodologiPenelitian	25
1. Jenis dan Desain Penelitian	25
2. Populasi dan Sampel	26
3. Teknik Pengumpulan Data	28
4. Teknik analisis data	29

I. Sistematika Penelitian	26
---------------------------------	----

BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran.....	33
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	33
2. Manfaat Media Pembelajaran.	34
3. Fungsi Media Pembelajaran.....	37
B. Film Animasi.....	42
C. Hasil Belajar.....	46
1. Konsep Hasil	46
2. Konsep Hasil Belajar.....	47
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Proses Hasil Belajar.....	50
4. Fungsi penilaian hasil belajar.....	51
5. Tujuan dan Manfaat Penilaian Hasil Belajar	53
6. Faktor-Faktor yang HEMPENGARUHI Hasil Belajar	55
7. Klasifikasi Hasil Belajar	56
8. Ciri-Ciri Perubahan Sebagai Hasil Belajar	57
9. Indikator Hasil Belajar	59
D. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).....	60

BAB III DESKRIPSI WILAYAH PENELITIAN

A. Sejarah Singkat Berdirinya MiMunawariah Palembang.....	68
B. Visi, Misi, dan Tujuan MI Munawariyah Palembang.....	69
C. Letak Geografis MI Munawariyah Palembang	70
D. Keadaan Guru dan Karyawan MI Munawariyah Palembang	71
E. Keadaan Siswa MI Munawariyah Palembang	74
F. Saranadan Prasarana MI Munawariyah Palembang.....	76
G. Struktur Organisasi MI Munawariyah Palembang.....	79

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Belajar	83
1. Bagaimana Penerapan Media Film Animasi dalam Pembelajaran IPS di MI Munawariah Palembang.....	83
2. Pelaksanaan Pembelajaran	84
a. Pelaksanaan Pembelajaran pada Kelas Kontrol	84
b. Proses Pelaksanaan di kelas eksperimen.....	86
B. Bagaimana Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Film Animasi dalam Pembelajaran IPS di MI Munawariah Palembang	88
1. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol.....	88
2. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen	94
C. Pengaruh penerapan Media Film Animasi terhadap hasil belajar materi masalah-masalah sosial dilingkungan setempat kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang.....	100
D. Pembahasan.....	103

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	106
B. Saran.....	107

Daftar Pustaka

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia memiliki sejumlah kemampuan yang dapat dikembangkan melalui pengalaman. Pengalaman itu terjadi karena interaksi manusia dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial manusia secara efisien dan efektif itulah yang disebut pendidikan. dan latar tempat berlangsungnya pendidikan itu, lingkungan pendidikan khususnya pada tiga lingkungan utama pendidikan yakni keluarga, sekolah, dan masyarakat.¹

Pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan, baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan usaha-usaha yang dilakukan untuk menanamkan nilai-nilai dan norma-norma tersebut, serta mewariskannya kepada generasi berikutnya untuk dikembangkan dalam hidup dan kehidupan yang terjadi dalam suatu proses pendidikan.²

Pendidikan dalam konteks pendidikan Islam tersebut adalah *murabbi*, *mu'allim* dan *muaddib*. Kata *murabbi* berasal dari kata *rabba*, *yurabbi* (QS. al-Isra': 24). Kata *mu'allim* ism fa'il dari 'ulama, *yu'allimu* (QS. Al-baqarah: 31), sedangkan kata *muaddib* berasal dari kata *addaba*, *yuaddibu*, seperti sabda Rasulullah saw yang artinya, “ Allah telah mendidikku, maka ia memberiku sebaik-baik pendidikan.

163 ¹ Umar Tirtarahardja dan S.L La Sulo, *pengantar pendidikan* (Jakarta: rineka cipta, 2005), hlm.

² Muhammad Anwar, *Filsafat Pendidikan* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), hlm. 19-20

Berdasarkan hadits tersebut maka menurut *al-Attas* tidak perlu lagi ada kebimbangan maupun keraguan dalam menerima proposisi bahwa pendidikan dan proses pendidikan telah tercakup di dalam istilah *ta'dib*. Dengan demikian istilah untuk pendidikan islam adalah *muaddib*.³

Sementara itu Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan, masyarakat, bangsa, dan Negara.⁴

Tujuan pendidikan secara umum adalah sebagai pendidikan nasional yang telah ditetapkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang termaktub dalam Bab II pasal 3, yaitu perkembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa , berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, Kreatif, mandiri , dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.⁵

Belajar merupakan kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan setiap jenjang pendidikan. Ini berarti, bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan

³ Rusmaini, *Ilmu pendidikan*(Palembang: Grafika Terlindo Press, 2014), hlm 67

⁴ Made pidarta, *landasan kependidikan* (Jakarta: rineka cipta, 2009), hlm.11

⁵ Saidah, *pengantar pendidikan*(Jakarta:rajagrafindo persada, 2015), hlm.20

itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika ia berada pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika ia berada disekolah maupun dilingkungan rumah.belajar merupakan peran penting dalam perkembangan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi manusia. dengan menguasai prinsip-prinsip dasar- dasar tentang belajar.

Belajar juga merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, lingkungan, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan bahan belajar.⁶ belajar menurut Gagne merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas, setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan oleh pembelajar. Dengan demikian belajar ialah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat simulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kebalitasan baru. tiga komponen penting dalam belajar, yaitu kondisi eksternal, kondisi internal, dan hasil belajar.⁷

Tujuan belajar sebagai sasaran pembentukan pemahaman tujuan belajar memang merupakan sasaran bagi pembentukan pemahaman seseorang terhadap hal-hal yang akan dipelajari dan pemahaman seseorang terhadap hal-hal yang dipelajari,

⁶ Dimiyati dan Mudjiono, *belajar & pembelajaran* (Jakarta: departemen pendidikan dan kebudayaan, 2013), hlm. 7

⁷ Ibid., hlm. 10

sebutlah saja dunia dengan segala isinya, sangatlah penting artinya bagi pembelajaran.⁸

Dari definisi-definisi diatas dapat disimpulkan baik dari pendidikan maupun belajar/pembelajaran. Dapat ditekankan disini bahwa pendidikan itu bukanlah sekedar membuat peserta didik menjadi sopan, taat, jujur, hormat, setia, sosial, dan sebagainya, tidak juga bermaksud hanya membuat mereka tahu ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni serta mampu mengembangkannya. mendidik adalah membantu peserta didik dengan penuh kesadaran baik dengan alat ataupun tidak dalam proses pembelajaran, dalam kewajiban mereka mengembangkan dan menumbuhkan diri untuk meningkatkan kemampuan dari proses kependidikan, pengajaran, dan belajar, serta dapat mengetahui peran dirinya sebagai individu anggota masyarakat, dan umat Tuhan.

Proses pembelajaran dalam pendidikan Islam selalu memperhatikan perbedaan individu (*Furq al Fardiyyah*) peserta didik serta menghormati harkat, martabat dan kebebasan berfikir mengeluarkan pendapat dan menetapkan pendirinya, sehingga bagi peserta didik belajar merupakan kewajiban yang bernilai ibadah yang dipertanggung jawabkan di hadapan Allah Subhana Wata'ala di akhirat.⁹

Peserta didik perlu pelatihan untuk memecahkan masalah agar berhasil dalam kehidupannya. Untuk itu kegiatan pembelajaran hendaknya dipilih dan dirancang agar mampu mendorong dan melatih peserta didik untuk mampu

⁸Moh. Suardi, *Belajar dan Pembelajaran*(Yogyakarta:Deepublish, 2015), hal. 39

⁹ Ramayayulis, *metodologi pendidikan agama islam* (Jakarta: kalam mulia,2005), hlm. 95

mengidentifikasi masalah dan memecahkannya dengan menggunakan kemampuan kognitif dan meta kognitif, Selain itu kegiatan pembelajaranhendaknya dengan menggunakan prosedur ilmiah.¹⁰

Media adalah perantara dari sumber informasi kepenerima informasi, contohnya video, televisi, computer dan lain sebagainya.Robert Hanick, mendefinisikan media adalah sesuatu yang membawa informasi antara sumber (*source*) dan penerima (*receiver*).Salah satu contoh media adalah media berbasis film animasi, media ini salah satu media belajar yang menggunakan gambar-gambar yang bergerak yang salah satu dapat memotivasi belajar siswa.¹¹

Hasil mengajar mengacu pada segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan, oleh karena setiap mata pelajaran/bidang studi mempunyai tugas tersendiri dalam membentuk pribadi siswa, siswa sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatife menetap.¹²disinilah, terlihat betapa pentingnya media bagi seorang guru. Oleh karenaitu penguasaan terhadap metode pengajaran menjadi salah satu prasyarat dalam menentukan keberhasilan seorang guru.

Peneliti melakukan observasi di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Munawariah Palembang tanggal 14 Novermber 2017, dengan mewawancarai langsung walikelas

¹⁰ Ibid.,hlm. 99

¹¹Wina sanjaya, *media komunikasi pembelajaran*(Jakarta :Prenamedia Group, 2016), hlm.57

¹² Ahmad Susanto, teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar (Jakarta:fajat Interpratama mandiri, 2016),hlm. 5

IV Ibu Neli S.Pd pada proses pembelajaran berlangsung bahwa ibu Neli belum pernah menggunakan media pembelajaran yang biasa maupun yang bervariasi di kelas IV dan masih menggunakan metode ceramah, dan diskusi (konvensional) dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan salah satu siswa kelas IV, yang bernama Abiyan Azzikri, diperoleh informasi bahwa dia masih kurang bersemangat mengikuti pelajaran diketahui pelajaran dikarenakan ibu Neli lebih sering memintak mereka untuk mencatat, mereka juga kadang hanya sekedar menjawab atau mengerti apabila ditanya sudah mengerti apa belum, walaupun Ibu Neli mengajar dengan baik dan ramah.

Informasi pengumpulan data awal di lapangan sejumlah faktor yang diduga sebagai penyebab rendahnya hasil belajar siswa antara lain guru kurang maksimal dalam menyampaikan pembelajaran, guru juga kurang memberikan motivasi belajar kepada siswa sebelum pelajaran dimulai, guru dalam menjelaskan cenderung monoton bersifat berpusat pada guru (*Teacher Center*), dalam proses pembelajaran, guru kurang melibatkan siswa secara aktif dan minimnya penggunaan Media pembelajaran.

Hasil wawancara dan observasi di kelas IV pada mata pelajaran IPS di MI Munawariah Palembang, peneliti menanyakan hasil ulangan harian siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM (kriteria ketuntasan minimal) 75 terdapat 22 siswa, sedangkan di bawah KKM 75 terdapat 20 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa proses

belajar belum terlihat berhasil dan masih dibawah KKM (kriteria ketuntasan minimal).

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti dalam kesempatan ini akan melakukan sebuah penelitian tindakan kelas dengan judul” ***Pengaruh Penerapan Media Film Animasi dalam Pembelajaran IPS terhadap Hasil Belajar di MI Munawariah Palembang***”.

B. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis uraikan, dapat di indentifikasikan beberapa masalah yang berhubungan dengan judul penelitian:

- 1) Kurangnya pengetahuan dalam belajar karena minimnya media yang digunakan di MI.Munawariah Palembang
- 2) Guru tidak mengetahui media yang bisa menghilangkan rasa bosan siswa terhadap suatu pembelajaran
- 3) Kurangnya partisipasi dari siswa sehingga tidak dapat mengikuti pembelajaran secara efektif.
- 4) Siswa kurang menyerap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru
- 5) Kurangnya kretivitas guru terhadap siswa yang kurang aktif belajar

2. Batasan Masalah

Dalam upaya memperjelas dan mempermudah penelitian maka membatasi permasalahan sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran yang digunakan adalah media film animasi
- 2) Media film animasi ini berupa gambar-gambar muncul dan atau berupa video, media ini dipilih karena mudah dan cepat, juga tidak terlalu memakan waktu yang banyak
- 3) Hasil belajar yang dinilai ialah hasil belajar kognitif dan indikator pemahaman, pengetahuan dan penerapan
- 4) Hasil belajar yang didapat dari siswa yang menjadi fokus penelitian
- 5) Mata pelajaran yang dibahas ialah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) hanya di kelas IV saja

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas , maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan mediafilm animasi dalam pembelajaran IPS di MI Munawariah Palembang ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media film animasi dalam pembelajaran IPS di MI Munawariah Palembang ?
3. Bagai mana pengaruh media film animasi pada pelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa kelas IV di MI Munawariah Palembang ?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui apakah ada pengaruh sebelumnya dan sesudah setelah menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi pada matapelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa kelas IV di MI Munawariah Palembang.

2. Kegunaan Penelitian

a. Secara teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada mata pelajaran IPS di MI Munawariah Palembang dengan menggunakan media berbasis film animasi.

b. secara praktis

1. Bagi siswa,

Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu pengetahuan sosial (IPS).

1. Bagi sekolah

Diharapkan dengan adanya hasil dari penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi perlunya penggunaan media berbasis film animasi sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran mata pelajaran IPS Khususnya di MI Munawariah Palembang..

2. Bagi sekolah

Diharapkan dengan adanya hasil dari penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi perlunya penggunaan media berbasis film animasi sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran mata pelajaran IPS Khususnya di MI Munawariah Palembang.

3. Bagi peneliti

Bagi peneliti selanjutnya, agar dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk mengangkat permasalahan yang sama dengan variabel yang berbeda.

D. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka yaitu mengkaji atau menguatkan peneliti untuk mengetahui apakah permasalahan yang akan diteliti sudah ada apa belum yang membahasnya. Sebagai bahan referensi sebelum menyusun skripsi ini, berikut penulisan cantumkan skripsi terdahulu untuk memberikan gambaran yang akan dipakai dalam menyusun proposal sebagai berikut.

Pertama, Aji Kusomo Atmojo 2015 dalam skripsi “Penerapan Media Film Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kompetensi Dasar Menggambar Proyeksi”. Peneliti ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif teknis analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dan menggunakan uji-t, hipotesis yang dicari adalah tidak ada perbedaan hasil pretest

antara kelompok control dengan kelompok eksperimen,. Berdasarkan hasil uji t data *posttest* di peroleh $t_{hitung} = 21,277$, kemudian data tersebut di konsultasikan pada tabel t dengan $\alpha = 5\%$ dengan $dk = 66$, maka diperoleh $t_{tabel} = 1,997$. Berdasarkan kriteria, H_a diterima apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ karena nilai $t_{hitung} = 21,277$ lebih besar dibandingkan dengan $t_{tabel} = 1,997$ maka dapat dinyatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok control dengan kelompok eksperimen karena t berada pada daerah penerimaan H_a , maka dapat dikatakan hasil belajar pada mata pelajaran gambar teknik kompetensi dasar menggambar proyeksi “ Diterima.

Persamaannya adalah pada peneliti Aji Kusumo Atmojo dengan penenliti sama-sama melihat hasil belajar terhadap penerapan media berbasis film animasi dan menggunakan metodologi penelitian kuantitatif dengan analisis data yang digunakan sama-sama menggunakan ujit. serta menggunakan kelas kontrol dan eksperimen.

Perbedaannya adalah pada penelitian Aji Kusomo Atmojo untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan media film animasi untuk meningkatkan hasil belajar kopetensi dasar menggambar proyeksi, sedangkan pada penelitian ini untuk meliat adanya pengaruh penerapan media berbasis film animasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV di MI Munawariah Palembang. Disamping itu terdapat perbedaan pada metode penelitian, Aji Kusuma Atmajjo menggunakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif sedangkan penulis menggunakan pre eksperimen design (nondesign) menggunakan *one group pretes-postest*.

Kedua, Ika Wahyu Wiranti, skripsi berjudul “ *Pengaruh Film Animasi Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak TK*”.Penelitian ini menggunakan pendekatan

kuantitatif dengan jenis metode kuasi eksperimen dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*, teknis analisis data yang digunakan adalah uji t (t-test) dan analisis korelasi. Dari hasil pengamatan mengenai pembelajaran menggunakan media berbasis film animasi menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dengan sangat baik”.

Persamaan peneliti dengan penelitian Ika wahyu Wiranti yaitu melihat pengaruh media film animasi terhadap pembelajaran siswa. Serta sama-sama menggunakan metode kuantitatif dekan menggunakan uju t. dan analisi korelasi.

Perbedaan penelitian saya dengan penelitian Ika Wahyu Wiranti yaitu perbedaannya adalah pada penelitian Ika Wahyu Wiranti untuk meningkatkan motivasi belajar siswa anak TK sedangkan penulis untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MI Munawariah Palembang.¹³

Ketiga, Muhammad Rahmattullah yang berjudul “*Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi Terhadap Hasil Belajar (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran IPS siswa kelas VII SMPN 6 Banjarmasin)*”. Denagn rumusan masalah. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dalam bentuk kuasi eksperimen (*Quasi Experimental Design*). teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji t (uji beda). Dari hasil analisis data menggunakan uji t pembelajaran

¹³ Ika Wahyu Wiranti, *Pengaruh Film Animasi Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak TK Yogyakarta agustus 2015* <http://www.google.co.id>

IPS menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata belajar siswa tergolong baik.¹⁴

Persamaan peneliti dengan penelitian Muhammad Rahmattullah yaitu pada metodenya sama-sama menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan uji t untuk melihat hasil belajar siswa dengan menggunakan media film animasi.

perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rahmatullah dengan penelitian saya adalah pada penelitian yang dilakukan Muhammad Rahmattullah untuk melihat manfaat media film animasi untuk melihat hasil pembelajarannya saja sedangkan pada penelitian saya untuk melihat pengaruh penerapan media berbasis film animasi pada mata pelajaran IPS kelas IV terhadap hasil belajar siswa MI Munawariah Palembang, selain itu, terdapat juga perbedaan di metode, penelitian diatas menggunakan penelitian eksperimen sedangkan penulis menggunakan pre eksperimen design menggunakan *One GroupProtest-Posttest*.

Keempat, Ahmad Zainul Arifin yang berjudul “Pemanfaatan Media Animasi dalam Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Shalat Kelas V di SDN 2 Semangkak Klaten Tengah Jawa Tengah)”. Penelitian ini menggunakan penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian dengan cara terjun lapangan ketempat penelitian untuk mengamati dan terlibat langsung dengan objek penelitiannya, tepatnya penelitian kualitatif dengan analisis data menggunakan ujin t dan dapat dikatakan hasil belajar baik,”Diterima.

14

Persamaan peneliti yang dilakukan oleh Ahmad Zainul Arifin dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan media animasi dalam peningkatan hasil belajar siswa perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Zainul Arifin dengan penelitian peneliti adalah pada penelitian yang dilakukan Ahmad Zainul Arifin dia menggunakan metode penelitian kualitatif sedangkan pada penelitian saya yaitu menggunakan metode penelitian kuantitatif.¹⁵

Kelima, Yunistia Wilman yang berjudul “Penggunaan Media Animasi terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Organ Pencernaan Manusia”.peneliti ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif teknis analisis data yang di gunakan adalah analisis deskriptif dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar dengan menggunakan uji t, berdasarkan hasil uji t data dapat dinyatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelompok control dengan kelompok eksperimen karena uji t berada pada daerah penerimaan H_a , maka dapat dikatan hasil belajar siswa pada materi pokok organ pencernaan”Diterima.

Persamaan peneliti yang dilakukan oleh Yunistia Wilman dengan peneliti yaitu sama-sama mennggunakan media animasi dalam peningkatan hasil belajar siswa dan menggunakan metode penelitian kuantitatif .

¹⁵Ahmad Zainul Arifin yang berjudul “Pemanfaatan Media Animasi Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Shalat Kelas V Di SDN 2 Semangkak Klaten Tengah Jawa Tengah”Yogyakarta 2013 [http ://digilid.uin-suka.ac.id](http://digilid.uin-suka.ac.id)

perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Yunista Wilman dengan penelitian peneliti adalah pada penelitian yang dilakukan Yunista Wilman dia menggunakan tiga variabel yaitu terhadap aktivitas dan hasil belajar sedangkan peneliti menggunakan dua variabel yaitu terhadap hasil belajar saja.¹⁶.

E. Kerangka Teori

Kerangka teori merupakan uraian singkat tentang teori yang di pakai dalam menjawab pernyataan peneliti. Kerangka teori ini dijadikan penulis sebagai suatu batasan dalam membuat skripsi. Mengingat pentingnya kerangka teori dalam suatu penelitian maka hendaknya teori dibuat sedemikian rupa sehingga tidak terjadi kesimpang siuran dan kekeliruan serta kesalahan dapat diatasi. Adapun kerangka teori dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Media

Media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tetap, mudah, benar dan terjadinya verbalisme.¹⁷ Media secara etimologi berasal dari kata latin, yaitu medium yang artinya antara arti umum dipakai untuk melanjutkan alat komunikasi. Setara istilah, kata media menunjukkan segala sesuatu yang membawa atau

¹⁶Yunistia Wilman yang berjudul “*Penggunaan Media Animasi terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Organ Pencernaan Manusia*”Bandarr lampung 2016 <http://repository.ar-raniry.ac.id>

¹⁷Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana, *Konsep Starategi Pembelajaran* (Bandung : PT rafika aditama, 2010), hlm 59

menyalurkan informasi antara sumber dan penerima seperti film, televisi, radio, alat visual, yang diproyeksikan, barang cetakan, dan lain-lain.¹⁸

Secara harfiah, media berarti perantara atau pengantar. Sediman mengemukakan, bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dan lingkungannya. Dijelaskan pula oleh Raharjo bahwa media adalah wadah dari pesan yang oleh sebenarnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.¹⁹ Menurut Heinich, media merupakan alat saluran komunikasi. Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (printed materials), komputer, dan instruktur contoh media tersebut dapat dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (messages) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.²⁰

Jenis media pembelajaran. media yang dapat digunakan untuk sarana dalam pembelajaran yaitu, media berbasis visual, media berbasis audio visual, media berbasis komputer, media berbasis edutainment, film animasi.

Secara umum pengertian media visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ ilustrasi, sketsa/gambar garis. Menurut Kustandi dan Sutjipto media

¹⁸Ahmad Susanto, Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar (Jakarta : Prenadamedia group, 2014), hlm 313

¹⁹ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran* (Bogor : Ghalia Indonesia, 2016), hlm 3

²⁰Rudi Susilana dan Cepi Riyani, *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, (Bandung : CV Wacana Prima, 2012), hlm 6

berbasis visual adalah sebagai berikut : kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, bentuk, garis , tekstur, warna.

Sedangkan media berbasis audio visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Disamping menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, materi audio dapat digunakan untuk keperluan sebagai berikut : mengembangkan keterampilan mendengarkan dan mengevaluasi apa yang telah didengar, mengatur dan mempersiapkan diskusi dan debat dengan mengungkapkan pendapat-pendapat para ahli yang berada jauh dari lokasi, menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau suatu masalah.

Adapun media berbasis komputer memberikan beberapa kelebihan untuk kegiatan produksi audio visual. Bentuk interaksi yang dapat diaplikasikan melalui media pembelajaran yang berbasis komputer ini menurut heinich adalah untuk keperluan sebagai berikut : praktik dan latihan, tutorial, permainan, simulasi, penemuan, dan pemecahan masalah.

Selain itu, media berbasis Edutainment masih pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer ini, maka pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis edutainment ini masih berbasis komputer dalam pendesainnya. Dalam media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. dan

2. Media film animasi

Media berbasis film animasi salah satu contoh dari media video audio adalah film animasi. Secara umum, film animasi didefinisikan sebagai gambar-gambar muncul dan bergerak serta video kartun yg bergerak. Harrison & Hummel mendefinisikan film animasi sebagai tampilan cepat dari urutan gambar statis yang menciptakan ilusi gerak, adapun Brown et al mengistilahkannya sebagai film yang disusun melalui kumpulan gambar-gambar yang menghasilkannya sebagai ilusi gerak ketika diproyeksikan.²¹

3. Hasil belajar

Hasil belajar siswa adalah hasil belajar yang didapat dari tes atau evaluasi siswa setelah mendapat perlakuan pembelajaran media berbasis film animasi terhadap hasil belajar pembelajaran IPS. Tes tersebut berupa tes uraian berupa soal esay dan pernyataan angket yang masing-masing berjumlah lima pernyataan.

Menurut Nawawi dalam Ibrahim yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh oleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.²² Menurut Dymati dan Muijono hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol, hasil belajar tanpa sebagai terjadinya

²¹ Ibid., Yudhi Munandi, *Media Pembelajaran* .hlm 327-333

²² Ahmad susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta:kencana, 2014), hlm. 5

tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan.²³

Ada juga Hasil belajar menurut Dymhati dan Mudjiono, hasil belajar adalah tingkatkeberhasila yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada siswa diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan..Nasution, menyatakan hasil belajar siswa dirumuskan sebagai tujuan intruksional umum (TIU) yang dinyatakan dalam bentuk yang lebih spesifik dan merupakan komponen dari tujuan umum mata kuliah atau bidang studi.²⁴

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.²⁵Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, efektif dan psikomotorik.²⁶

Rana kognitif, tipe hasil belajar: pengetahuan istilah pengetahuan disebut sebagai terjemahan dari kata *knowledge*dalam teksnomia Bloom. Menyusun item tes

²³ Fajri Islam, *Op.cit.,hlm 38*

²⁴ Fajri ismail, *Op.cit, hlm 34*

²⁵ Ahmad susanto, *Teori Belajar Pembelajaran*, (Jakarta:prenadamedia group, 2016),hlm 5

²⁶ Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015), hlm

pengatahuan hafalan dilihat dari segi bentuknya, tes yang paling banyak dipakai untuk mengungkapkan aspek pengetahuan adalah tipe melengkapi, tipe isian dan tipe benar-salah. Karena lebih mudah menyusunnya. Orang banyak memilih tipe benar-salah.

Tipe hasil belajar: pemahaman, pemahaman dapat dibagi menjadi tiga kategori. 1) tingkat rendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti yang sebenarnya misalnya dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia, mengaitkan Bhineka Tunggal Ika, mengartikan merah putih.

Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dengan yang tidak pokok dan lain-lain.

Pemahaman tingkat ketiga adalah pemahaman ekstrapolasi, dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dengan memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalah.

Tipe hasil belajar: aplikasi, tipe aplikasi ini adalah penggunaan abstrak pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abstrak tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Adapun tipe hasil belajar: analisis, tipe analisis ini adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya, analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya.

Tipe hasil belajar: statetis, tipe ini adalah berpikir berdasarkan pengetahuan hafalan, berpikir pemahaman, berpikir aplikasi, dan berpikir analisis dapat dipandang sebagai berpikir statetis. Adapun juga tipe hasil belajar; Evaluasi, tipe ini adalah pemberian keputusan tentang nilai yang mungkin dilihat dari segi tujuan gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materil, dilihat dari yang tersebut maka evaluasi perlu adanya suatu kriteria atau setandar tertentu, dalam tes esai, standar atau kriteria tersebut muncul dalam bentuk frase” menurut pendapat saudara”atau menurut teori tertentu.²⁷

4. Ilmu pengetahuan sosial (IPS)

Penegrtian IPS adalah ilmu pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan dan sikap rasional tentang gejala-gejala sosial, serta kemampuan tentang pekembangan masyarakat Indonesia dan masyarakat dunia di masa lampau dan masa kini.²⁸

Dari penjelasan definisi tersebut, maka dapat diterangkan bahwa hasil belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Belajar itu akan lebih baik, kalau si subjek itumengalami atau melakukannya.

²⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Broses Belajar Mengajar*,(bandung: PT remaja Rosdakarya, 2009), hlm.23

²⁸ Herry hernawan, *pengembangan kurikulum dan pembelajaran* (Jakarta:Universitas terbuka,2011),hlm.8

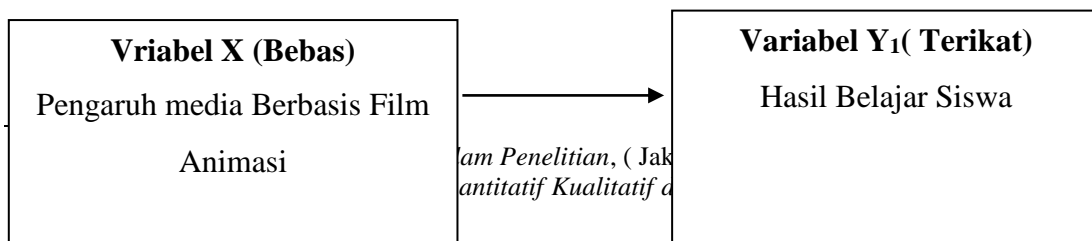
F. Variabel dan Defenisi Operasional

Variabel adalah karateristik yang akan diobservasikan dari satuan pengamatan. Karateristik yang dimiliki satuan pengamatan keadaanya berbeda-beda (berubah) atau memiliki gejala yang bervariasi dari satu satuan pengamatan ke satu satuan pengamatan lainnya. Untuk satuan pengamatan yang sama karateristiknya berubah menurut waktu dan tempat.²⁹

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peniliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Sugiono dalam bukunya metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D, variabel penelitian adalah atribut atau sifat nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³⁰

Penelitian yang digunakan ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel X dan variabel Y1, variabel X menjadi variabel pengaruh, yaitu pengaruh media berbasis film animasi dan variabel Y1 menjadi variabel terpengaruh pertama, yaitu hasil belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengatahuan Sosial (IPS) di MI Munawariah Palembang.

Skema Variabel



Definisi operasional merupakan definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan serta dapat diamati. Kedudukan definisi operasional dalam suatu penelitian sangat penting, karena dengan adanya definisi akan mempermudah pembaca dan penulis itu sendiri dalam memberikan gambaran atau batasan tentang pembahasan dari masing-masing variabel.

Media film animasi salah satu contoh dari media video audio adalah film animasi. Secara umum, film animasi didefinisikan sebagai gambar-gambar muncul dan bergerak serta video kartun yg bergerak. Harrison & Hummel mendefinisikan film animasi sebagai tampilan cepat dari urutan gambar statis yang menciptakan ilusi gerak, adapun Brown et al mengistilahkannya sebagai film yang disusun melalui kumpulan gambar-gambar yang menghasilkannya sebagai ilusi gerak ketika diproyeksikan.³¹

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, efektif dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan peneliti melihat hasil belajar ranah kognitif dengan indikator pemahaman, pengetahuan dan penerapan.

G. Hipotesis

Berdasarkan uraian di atas maka hipotesis yang akan diajukan dalam penelitian ini yaitu ada pengaruh media berbasis film animasi terhadap hasil belajar

³¹ Ibid., hlm. 33

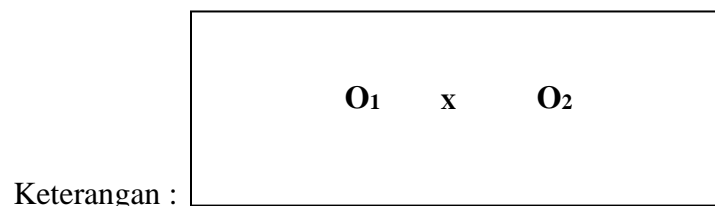
siswa dan motivasi belajar siswa mata pelajaran IPS kelas IV MI Munawariah Palembang. Dengan rumusan H_a dan H_o sebagai berikut:

- a. H_a : ada pengaruh media Film Animasi pada mata pelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa di MI Munawariah Palembang.
- b. H_o : Tidak ada pengaruh penggunaan media Film Animasi pada mata pelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa di MI Munawariah Palembang.

H. Metodologi Penelitian

1. Jenis dan Desain Penelitian

Terdapat beberapa bentuk desain penelitian eksperimen yang dapat digunakan dalam penelitian yaitu *true-experimental design*. Dari beberapa bentuk desain eksperimen tersebut, maka peneliti memilih design yaitu *true-experiment design* dengan jenis penelitian *Only posttest design*. Dalam desain ini terdapat hanya satu kelompok yang terpilih secara random. Kelompok tersebut diberikan perlakuan (X) yaitu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menggunakan Media Berbasis Film Animasi. Pengaruh adanya perlakuan (*treatment*) adalah terhadap hasil belajar siswa kelas IV.1 ($O_1 : O_2$). Adapun desain penelitiannya sebagai berikut :



X = perlakuan (*treatment*) yaitu kelompok yang diberikan pembelajaran Ilmu Pengatahun Sosial (IPS) dengan menggunakan media berbasis Film Animasi

O₁= nilai post-test kelas

2. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah kumpulan dari keseluruhan elemen yang akan ditarik kesimpulannya.³² Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karateristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang di pelajari, tetapi meliputi sejumlah karateristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu.³³

Bedasarkan pengertian tersebut, maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas IV MI Munawariah Palembang yang berjumlah 2 kelas seperti pada tabel di bawah.

³² Rully Indrawan, *Metodologi Penelitian*, (Bandung: Refika Aditama, 2014), hlm. 93

³³ Sugiono, *Op Cit.*, hlm. 80

Tabel 1.1

Populasi siswa kelas IV Munawariah Palembang tahun ajaran 2017/2018

Kelas IV	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
A	15	15	30
B	14	16	30

Sumber: (Guru IPS Kelas IV MI Munawariah Palembang

a. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jenis pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *cluster random sampling*.

Peneliti mengambil sampel kelas dari yang ada, yaitu kelas IV A dengan jumlah 30 siswa. Maka jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 30 siswa.

Adapun tujuan menggunakan teknik *cluster random sampling* yaitu agar tidak mengganggu aktivitas pada mata pelajaran di kelas ini. Penelitian mengambil satu kelas IV A karena kemampuan siswa dalam setiap kelas bersifat sama sehingga tidak ada kelas yang diunggulkan. Selain itu juga penggunaan teknik *cluster random sampling* ini berdasarkan pertimbangan kehomogenan dari satu kelas yang sudah terbentuk. Adapun kelas yang dijadikan sampel adalah sampel kelas IV A sebagai kelas *eksperimen*. Alasan peneliti mengambil kelas IV A berdasarkan pertimbangan guru mata pelajaran IPS, di kelas tersebut tingkat kecerdasan relatif sama. Adapun sampel penelitian dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 1.2
Sampel Peneliti

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah siswa	Keterangan
		Laki-laki	Perempuan		
1	IV A	15	15	30	Kelas eksperimen
2	IV B	14	16	30	Kelas kontrol
Jumlah				60	

Penelitian diatas dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh pelakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan dan penelitian. Penelitian ini dapat diartiakan sebagai metode yang tidak digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu.³⁴

3. Teknik Pengumpulan Data

Beberapa teknik yang dipakai dalam penelitian adalah:

a. Tes

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes, tes yang digunakan adalah tes uraian (essay) sebanyak 5 soal. Tes adalah latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki individu atau sekelompok.³⁵ Tes dilakukan untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar siswa setelah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media berbasis Film Animasi.kelas

³⁴ Sugiono, *Op Cit.*, hlm 72

³⁵ Suharismi Arikanto, *prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 150

tersebut baik kelas *kontrol* maupun kelas *eksperimen* akan diberikan tes akhir (posttes) setelah mempelajari materi pembelajaran yang sama.

b. Dokumentasi

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan pengumpulan data dengan dokumentasi adalah pengambilan data melalui foto. Teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh informasi mengenai sekolah, keadaan guru, keadaan siswa, keadaan sarana dan prasarana sekolah.

c. Observasi

Digunakan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Menurut Sutrisno Hadi (dalam Sugiono, 2013:85) mengemukakan bahwa: “Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan”.³⁶

4. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan rumus statistik tes “t” untuk dua sampel besar (N lebih besar dari 30). Sedangkan kedua sampel itu satu sama lain mempunyai pertalian atau hubungan. Adapun rumus yang digunakan yaitu:³⁷

Uji statistik menggunakan rumus uji “t”

³⁶ibid

³⁷Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Depok. PT Raja Grafindo Persada, 2014), hal. 305-308.

$$t_o = \frac{M_D}{SE_{M_D}}$$

Langkah Perhitungannya:

Tingkah yang perlu ditempuh adalah dalam rangka memperoleh harta t_o berturut-turut adalah sebagai berikut:

- a. Mencari D (*Difference* = Perbedaan) antara skor Variabel dan SkorVariabel II.
Jika Variabel I kita beri lambang X sedang Variabel II kita beri lambang Y , maka: $D = X - Y$.

- b. Menjumlahkan D , sehingga diperoleh $\sum D$

Perhatian: Dalam menjumlahkan D , tanda aljabar (yaitu tanda-tanda “plus” dan “minus”) harus diperhatikan; artinya: tanda “plus” dan “minus” itu ikut serta diperhitungkan dalam penjumlahan.

- c. Mencari *Mean* dari *Difference*, dengan rumus: $M_D = \frac{\sum D}{N}$

- d. Mengkuadratkan D : setelah itu lalu dijumlahkan sehingga diperoleh $\sum D^2$.

- e. Mencari *Deviasi Standar* dari *Difference* (SD_D), dengan rumus:

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

- f. Mencari *Standar Error* dari *Mean of Difference*, yaitu SE_{M_D} , dengan menggunakan rumus:

$$SE_{M_D} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

- g. Mencari t_o dengan menggunakan rumus:

$$t_o = \frac{M_D}{SE_{M_D}}$$

- h. Memberikan interpretasi terhadap “ t_o ” dengan prosedur kerja sebagai berikut:
- Merumuskan terlebih dahulu hipotesis alternative (H_a) dan Hipotesis nihil (H_o)
 - Menguji signifikansi t_o , dengan cara membandingkan besarnya t_o (“ t ” hasil observasi atau “ t ” hasil perhitungan) dengan t_t (harga kritik “ t ” yang tercantum dalam tabel Nilai “ t ”), dengan terlebih dahulu menetapkan *degrees of freedom*-nya (df) atau derajat kebebasannya (db), yang dapat diperoleh dengan rumus: df atau db = N-1.
 - Mencari harga kritik “ t ” yang tercantum pada Tabel Nilai “ t ” dengan berpegang pada df atau db yang telah diperoleh, baik pada taraf signifikansi 5% ataupun taraf signifikansi 1%.
 - Melakukan pembandingan antara t_o dengan t_t , dengan patokan sebagai berikut:
 - Jika t_o lebih besar atau sama dengan t_t maka Hipotesis Nihil ditolak; sebaliknya Hipotesis alternative diterima atau disetujui. Berarti antara kedua variable yang sedang kita selidiki perbedaanya, secara signifikan memang terdapat perbedaan.

- b) Jika t_o lebih kecil daripada t_t maka Hipotesis Nihil diterima atau disetujui; sebaliknya Hipotesis alternative ditolak. Berarti bahwa perbedaan antara Variabel I dan Variabel II itu bukanlah perbedaan yang berarti, atau bukan perbedaan signifikan.

5) Menarik kesimpulan hasil penelitian.

I. Sistematika Penelitian

Adapun sistematika penelitian ini sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, terdiri atas :

Latar Belakang Masalah, Batasan masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Kegunaan Penelitian, Variabel Penelitian, Definisi Operasional, Hipotesis, Kajian Pustaka, Kerangka Teoritis, Metode Penelitian, Teknik Analisis Data dan Sistematika Pembahasan.

Bab II Media Pembelajaran Berbasis Film Animasi Terhadap Hasil Belajar Siwa, terdiri atas:

Pengertian media berbasis film animasi, langkah-langkah media Pembelajaran berbasis film animasi, Kelebihan dan kekurangan media berbasis film animasi, Pengertian Hasil Belajar, Pengertian motivasi belajar.

Bab III Gambaran Umum Lokasi Penelitian, terdiri atas:

Sejarah singkat berdirinya MI Munawariah Palembang, letak geografis, visi misi MI Munawariah Palembang, keadaan guru, keadaan siswa, proses belajar mengajar dan struktur organisasi.

Bab IV Analisis Data

Berisi tentang penerapan media berbasis film animasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV MI Munawariah Palembang.

Bab V Penutup, terdiri atas:

Kesimpulan dan Saran

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tetap, mudah, benar dan terjadinya verbalisme.³⁸ Media secara etimologi berasal dari kata latin, yaitu medium yang artinya antara arti umum dipakai untuk melanjutkan alat komunikasi. Setara istilah, kata media menunjukkan segala sesuatu yang membawa atau menyalurkan informasi antara sumber dan penerima seperti film, televisi, radio, alat visual, yang diproyeksikan, barang cetakan, dan lain-lain.³⁹ Dijelaskan pula oleh Raharjo bahwa media adalah wadah dari pesan yang oleh sebenarnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.⁴⁰

Pembelajaran adalah kegiatan yang bertujuan. Tujuan ini harus searah dengan tujuan belajar siswa dan kurikulum. Tujuan belajar pada siswa ialah mencapai perkembangan optimal yang meliputi aspek kognitif, efektif, dan Psikomotorik, dengan demikian pembelajaran adalah agar siswa mencapai perkembangan optimal dalam tiga aspek tersebut.⁴¹

³⁸Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana, *konsep starategi pembelajan* (bandung : PT rafika aditama, 2010), hlm 59

³⁹Ahmad Susanto, *pengembangan pembelajaran IPS di sekolah dasar* (jakarta :prenadamedia group, 2014), hlm 313

⁴⁰ Cecep kustandi dan bambang sutjipto, *media pembelajaran* (bogor : Ghalia Indonesia, 2016), hlm 3

⁴¹Cecep kutandi dan babang sutjipto, *Op. Cit.* hlm. 5

Media pembelajaran adalah “bahasa guru”.Maka, untuk beberapa hal media pembelajaran dapat menggantikan fungsi guru terutama sebagai sumber belajar.⁴² Briggs berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar.⁴³

Jadi media pembelajaran adalah seluruh alat atau bahan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan alat bantu tersebut proses pembelajaran akan berjalan dengan mudah dan bisa menjadi alternatif supaya anak didik tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Manfaat media pembelajaran

Adapun manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi, intervensi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya,
- e. Member rangsangan yang sama.

Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kump and Dayton.

- a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.

⁴² Yudhi Munandi, *media pembelajaran sebuah pendekatan baru*(Jakarta :GP Press Grup 2013), hlm. 37

⁴³ Rusdi Susilana, *Media Pembelajaran* (Bandung : CV Wacana Prima 2012), hlm 6

- b. Pembelajaran dapat lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interatif dengan menerapkan toeri belajar.
- d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
- g. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h. Pesan guru berubah kearah yang positif.⁴⁴

Adapun manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton mengidentifikasi beberapa manfaat media pembelajaran.

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada pelajar secara seragam.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, media dapat membantu pembelaran melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran.
- d. Efesiensi dalam waktu dan tenaga

⁴⁴ Rusdi susilana, *Op. Cit* .hlm9

- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar pembelajar, media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu pelajar menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh.
- f. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif pelajar terhadap materi dan proses belajar, dengan media pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong pembelajar untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.
- h. Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit
- i. Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu.⁴⁵

Dari beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran, bermanfaat bagi guru dan juga anak didik. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dengan segala macam manfaatnya dapat memudahkan proses pembelajaran guna mewujudkan yang telah ditemukan.

3. Fungsi media pembelajaran

Fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar, secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat “sumber

⁴⁵ Iwan Falahudin, *Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran*, Jakarta: Jurnal lingkaran widyaiswara, Vol 1 nomor 4, 2014, hlm 105

belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampaian penghubung dan lain-lain.

- b. Fungsi semantic, yakni kemampuan media dalam menambah pembendaharaan kata (symbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistik).
- c. Fungsi manipulatif, pertama, kemampuan media pembelajaran dalam mengatasi batas-batas ruang dan waktu, yaitu :
 - 1. Kemampuan media menghadirkan objek atau peristiwa yang sulit dihadirkan dalam bentuk aslinya seperti peristiwa bencana alam.
 - 2. Kemampuan media menjadikan objek atau peristiwa yang menyita waktu panjang menjadi singkat.
 - 3. Kemampuan media menghadirkan kembali objek atau peristiwa yang telah terjadi.
- d. Fungsi psikologis, media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap materi ajar.
- e. Fungsi afektif, yakni mengubah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu
- f. Fungsi kognitif, siswa yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik itu berupa orang, benda, atau bersifat lambang

- g. Fungsi motifasi, guru dapat memotivasi siswanya dengan menggunakan cara membangkitkan minat belajarnya dengan cara memberikan dan menimbulkan harapan.⁴⁶

Dengan konsep semakin mantap fungsi media dalam kegiatan belajar mengajar tidak lagi peraga dari guru, melainkan pembawaan informasi atau pesan pembelajaran yang dibutuhkan siswa. Dan juga merupakan integrasi dari sistem pembelajaran sebagai dasar kebijakan dalam pemilihan pengembangan pembelajaran.⁴⁷

Menurut Kemp dan Dayton media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama.

- a. Memotivasi minat dan tindakan siswa, dimana media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.
- b. Menyajikan informasi, media pembelajaran dapat di gunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat sangat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan dari laporan atau pengetahuan latar belakang.
- c. Member intruksi.⁴⁸

Adapun menurut Sadiman, menyatakan bahwa media mempunyai fungsi.

⁴⁶Yudhi Munadi, *Op. Cit.* hlm 37

⁴⁷ Umar, *Media Pendidikan*, Jakarta: jurnal tabawiyah vol 10 nomor 2, 2013. hlm.134

⁴⁸ Ahmad susanto, *Op.Cit.* hlm.320

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas
- b. Menagtasi keterbatasan ruang,waktu tenaga dan daya indra.
 - 1. Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model
 - 2. Objek yang terlalu kecil, dibantu dengan proyektor mikro film bingkai, film, atau gambar.
 - 3. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *Timelapse* atau *High Speed photography*
 - 4. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video bingkai, foto maupun secara verbal
 - 5. Objek yang terlalu komplek (misalnya mesin-mesin) dapat dijadikan dengan model, diagram dan lain-lain; dan
 - 6. Faktor yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklan dan lain-lain) dapat divisualisasikan lewat film, gambar dan lain-lain
- c. Menimbulkan airah belajar, interaksi lebih berlangsung antara siswa dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kenistetikanya
- e. Member rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama
- f. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih menarik
- g. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar

- h. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan di mana pun diperlukan

Adapun enam fungsi pokok media pembelajaran serta proses belajar mengajar menurut Sudjana dan Rivai.

- a. Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif
- b. Media pengajaran merupakan bagian dari yang integral dari keseluruhan situasi mengajar.
- c. Dalam pemakaian media pengajaran harus melihat tujuan dan bahan pelajaran
- d. Media pengajaran bukan sebagai alat hiburan, akan tetapi alat ini dijadikan untuk melengkapi proses belajar-mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik.
- e. Diutamakan untuk mempercepat proses belajar-mengajar serta dapat membantu siswa dalam menangkap pengertian yang disampaikan oleh guru.
- f. Penggunaan alat ini diutamakan untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.

Adapun Sanaky menyebutkan media pembelajaran untuk merangsang siswa dalam belajar dengan cara :

- a. Menghadirkan obyek sebenarnya dan obyek langka
- b. Membuat dublikasi dari obyek yang sebenarnya

- c. Membuat konsep abstrak ke konsep konkret
- d. Memberi kesamaan persepsi
- e. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak.
- f. Menyajikan ulang informasi secara konsisten
- g. Memberi suasana belajar yang tidak tertekan, santai dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Selain itu, fungsi media pembelajaran bagi pengajar yaitu,

- a. memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan.
- b. Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara tujuan
- c. Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik
- d. Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran
- e. Membantu kecepatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran
- f. Membangkitkan rasa percaya diri seseorang pengajar
- g. Meningkatkan kualitas pelajaran.⁴⁹

B. Film Animasi

1. Film

Media audiovisual ini dapat dibagi menjadi dua jenis. Jenis yang pertama, dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit, dinamakan media audiovisual murni, seperti film bersuara, jenis yang kedua adalah media audio

⁴⁹Rostina Sundayana, *media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika*, (Bandung; ALFABETA 2016).hlm.7

visual tidak murni yakni apa yang kita kenal dengan slide opaque, OHP dan peralatan visual lainnya bila diberi unsur suara. Tetapi demikian itu tidak mengubah hakikatnya sebagai peralatan media visual, karena unsur gambar pada jenis kedua ini berupa gambar yang diproyeksikan, maka tayangan gambar tersebut tetap gambar diam (*still picture*).

Film adalah alat komunikasi yang sangat membantu proses pembelajaran efektif. Apa yang terpancang oleh mata dan terdengar oleh telinga, lebih cepat dan lebih mudah diingat dari pada yang hanya dapat dibaca saja atau hanya didengar saja.

2. Animasi

Animasi atau lebih dikenal dengan film animasi adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar sehingga menjadi sebuah video. Media animasi termasuk jenis media visual audio, karena terdapat gerakan atau gambar dan suara., menurut Sudjateat (2010), pembelajaran audio visual didefinisikan sebagai produksi dan pemanfaatan bahan yang berkaitan dengan pembelajaran melalui penglihatan dan pendengaran yang secara eksklusif.

Media film animasi salah satu contoh dari media video audio adalah film animasi. Secara umum, film animasi didefinisikan sebagai gambar-gambar muncul dan bergerak serta video kartun yg bergerak. Harrison & Hummel mendefinisikan film animasi sebagai tampilan cepat dari urutan gambar statis yang menciptakan ilusi gerak, adapun Brown et al

mengistilahkan sebagai film yang disusun melalui kumpulan gambar-gambar yang menghasilkannya sebagai ilusi gerak ketika diproyeksikan.⁵⁰

Penggunaan animasi dalam pembelajaran sangat penting, karena dengan animasi pembelajaran akan lebih bermakna, borwn *et al* menjelaskan beberapa kelebihan khusus dari penggunaan film animasi ini adalah :

1. Menghilangkan hambatan intelektual untuk belajar.
2. Dapat membantu mengatasi hambatan fisik tertentu pada siswa
3. Menghadirkan berbagai peristiwa kontinuitas untuk memberikan pengalaman visual khusus dalam rangka pemahaman yang lebih mendalam;
4. Memungkinkan siswa untuk menciptakan tindakan nyata atau membayangkan suatu kejadian atau proses;
5. Mengimbangi perbedaan latar belakang antara siswa di kelas; dan
6. Berguna untuk mengevaluasi pengetahuan siswa atau kemampuan analisis mereka dalam kegiatan pembelajaran materi tertentu.

Di samping itu, penggunaan film animasi dimungkinkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk membaca, memahami konsep, dan sekaligus juga dapat meningkatkan hasil belajar.

Penggunaan film animasi sebagai media relevan dengan model pemrosesan informasi, yang menurut Gagne dalam Dahar terdiri dari beberapa fase, yakni fase motivasi, pengenalan, perolehan, retensi, pemanggilan, transfer, pemberian respons,

⁵⁰ Ibid., hlm 327-333

sampai ke reinforcemen, film animasi memenuhi kriteria sebagai sebuah media yang dari awal dapat membantu memotivasi siswa untuk belajar sehingga sampai ke tahap reinforcemen (*reinforcement*), yakni terjadinya umpan balik yang maksimal setelah siswa menonton film animasi.

Adapun menurut Harrison dan Hummell, yang menyatakan bahwa film animasi mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi siswa pada beragam materi ajar, melalui berbagai metode, guru dan siswa dapat menggunakan sejumlah konsep, animasi kelebihan yang bisa membantu membentuk pemahaman siswa dari berbagai peristiwa.⁵¹

Ada beberapa kelebihan dari multimedia animasi ini, yakni:

- 1) Mampu menampilkan objek-objek yang sebenarnya tidak ada secara fisik atau diistilahkan dengan *imagery* akan meningkatkan retensi siswa dalam mengingat materi-materi pelajaran.
- 2) Memiliki kemampuan dalam mengembangkan semua unsur-unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik dan sound menjadi satu kesatuan penyajian yang terintegrasi.
- 3) Memiliki kemampuan dalam mengakomodasi peserta didik sesuai dengan modalitas belajarnya, terutama bagi mereka yang memiliki visual, auditif, kinestetik atau yang lainnya.

⁵¹ Ahmad Susanto, *Op.Cit*, hlm.333

- 4) Mampu mengembangkan materi pelajaran terutama membaca dan mendengarkan secara mudah.⁵²

C. Hasil Belajar

1. Konsep Belajar

Aktivitas belajar telah ada sejak manusia ada. Hampir disepanjang waktunya manusia melaksanakan ritual-ritual belajar. Pengetahuan, kemampuan, kebiasaan, kegemaran dan sikap seseorang terbentuk, dimodifikasi dan berkembang disebabkan belajar.

Menurut Gegne, belajar merupakan suatu proses untuk memperoleh suatu memotivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Belajar adalah pengetahuan atau keterampilan yang di peroleh melalui intruksi.⁵³

Prinsip-prinsip belajar menurut Gestlalt.

- a. Belajar berdasarkan keseluruhan
- b. Belajar adlah suatu proses perkembangan
- c. Anak didik sebagi organism keseluruhan
- d. Terjadi transfer
- e. Belajar adalah reorganisme pengalaman
- f. Belajar harus dengan insight (pengertian)
- g. Belajar lebih berhasil bila berhubungan dengan minat, keinginan, dan tujuan
- h. Belajar berlangsung terus menerus

⁵² Yudhi Munadi, *Op.Cit*, hlm 150

⁵³ Faisal Abdullah, *Op.Cit*, hlm 10

2. Konsep Hasil Belajar

Seorang belajar ketika terjadi perubahan tingkah laku sebagai akibat dari pengalaman. Maka kegiatan atau usaha untuk mencapai perubahan tingkah laku itu hasil belajar. Hasil merupakan peristiwa yang bersifat internal, dalam arti sesuatu yang terjadi diri seseorang, peristiwa tersebut dimulai dari adanya perubahan kognitif untuk kemudian berpengaruh pada tingkah laku.

Menurut Nawawi dalam Ibrahim yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.⁵⁴ Menurut Dymhati dan Muijono hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol, hasil belajar tanpa sebagai terjadinya tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan.⁵⁵

Ada juga Hasil belajar menurut Dymhati dan Mudjiono, hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, yang tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol. Hasil belajar tanpa sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada siswa diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam

⁵⁴ Ahmad susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di sekolah Dasar*, (Jakarta:kencana, 2014), hlm. 5

⁵⁵ Fajri Islam, *Op.cit.*, hlm 38

bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan, Nasution, menyatakan hasil belajar siswa dirumuskan sebagai tujuan intruksional umum (TIU) yang dinyatakan dalam bentuk yang lebih spesifik dan merupakan komponen dari tujuan umum mata kuliah atau bidang studi.⁵⁶

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.⁵⁷ Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, efektif dan psikomotorik.⁵⁸

Rana kognitif, tipe hasil belajar: pengetahuan istilah pengetahuan disebut sebagai terjemahan dari kata *knowledge* dalam taksonomi Bloom. Menyusun item tes pengetahuan hafalan dilihat dari segi bentuknya, tes yang paling banyak dipakai untuk mengungkapkan aspek pengetahuan adalah tipe melengkapi, tipe isian dan tipe benar-salah. Karena lebih mudah menyusunnya. Orang banyak memilih tipe benar-salah.

Tipe hasil belajar: pemahaman, pemahaman dapat dibagi menjadi tiga kategori. 1) tingkat rendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti yang sebenarnya misalnya dari bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia, mengaitkan Bhineka Tunggal Ika, mengaitkan merah putih.

⁵⁶ Fajri ismail, *Op.cit*, hlm 34

⁵⁷ Ahmad susanto, *Teori Belajar Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia group, 2016), hlm 5

⁵⁸ Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015), hlm 67

Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dengan yang tidak pokok dan lain-lain.

Pemahaman tingkat ketiga adalah pemahaman ekstrapolasi, Dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dengan memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, atau pun masalah.

Tipe hasil belajar: aplikasi, tipe aplikasi ini adalah penggunaan abstrak pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abstrak tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Adapun tipe hasil belajar: analisis, tipe analisis ini adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya, analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya.

Tipe hasil belajar: statetis, tipe ini adalah berpikir berdasarkan pengetahuan hafalan, berpikir pemahaman, berpikir aplikasi, dan berpikir analisis dapat dipandang sebagai berpikir statetis. Adapun juga tipe hasil belajar; Evaluasi, tipe ini adalah pemberian keputusan tentang nilai yang mungkin dilihat dari segi tujuan gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materil, dilihat dari yang tersebut maka evaluasi perlu adanya suatu kriteria atau setandar tertentu, dalam tes esai, standar atau kriteria

tersebut muncul dalam bentuk frase” menurut pendapat saudara”atau menurut teori tertentu.⁵⁹

3. Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Proses Hasil Belajar.

A. Faktor internal

- a. Faktor fisiologis, secara umum kondisi fisiologi, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya, semuanya akan membantu dalam proses dan hasil belajar.

- b. Faktor psikologis, ada beberapa faktor psikologis yang dapat di uarikan

Pertama, integensi C.P. Chaplin mengartikan integrasi sebagai (1) kemampuan menghadapi dan menyesuaikan diri terhadap situasi baru secara cepat dan efektif,(2) kemampuan menggunakan konsep secara efektif.

*Kedua, perhatian.*Perhatian adalah jiwa yang dipertinggi, jiwa semata-mata tertuju kepada suatu obyek ataupun sekumpulan obyek.

Ketiga, minat dan bakat, minat diartikan oleh Higard, sebagai kecenderuan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.Bakat adalah kemampuan untuk belajar.

⁵⁹ Nana Sudjana, *Penilaian Proses Belajar Mengajar*,(bandung: PT remaja Rosdakarya, 2009), hlm.23

Keempat, motif dan motivasi, yaitu harus memberikan motivasi kepada siswa untuk belajar agar hasil yang didapatkan sesuai dengan keinginan

B. Faktor Eksternal

a. Faktor lingkungan,

Kondisi lingkungan juga berpengaruh pada proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik atau alam dan dapat pula berupa lingkungan sosial

b. Fungsi penilaian hasil belajar.⁶⁰

4. Fungsi Penilaian Hasil Belajar

Fungsi hasil belajar peserta didik yang dilakukan guru adalah :

- a. Menggambarkan seberapa dalam seseorang peserta didik telah menguasai suatu kompetensi tertentu. Dengan penilaian maka akan diperoleh informasi tingkat pencapaian kompetensi peserta didik (tuntas atau belum tuntas).
- b. Mengevaluasi hasil belajar peserta didik dalam rangka membantu peserta didik memahami dirinya, membuat keputusan tentang langkah, baik untuk pemilihan program, pengembangan kepribadian maupun untuk penjurusan (sebagai bimbingan)
- c. Menemukan kesulitan belajar dan kemungkinan prestasi yang bisa dikembangkan peserta didik serta alat diagnosis yang membantu

⁶⁰ Yudhi Munadi, *Op.Cit.* hlm 24

menentukan apakah peserta didik perlu mengikuti remedial atau pengayaan. Dengan penilaian guru dapat mengidentifikasi kesulitan peserta didik untuk selanjutnya dicari tindakan untuk mengatasinya. Dengan penilaian guru juga dapat mengidentifikasi kelebihan atau keunggulan dari peserta didik untuk selanjutnya diberikan tugas atau proyek yang dikerjakan oleh peserta didik tersebut sebagai pengembangan minat dan potensinya.

- d. Menemukan kelemahan dan kekurangan proses pembelajaran berikutnya. Dengan penilaian guru bisa mengidentifikasi kelemahan dan kekurangan dalam proses pembelajaran untuk selanjutnya dicari tindakan perbaikannya. Salah satu cara yang bisa digunakan untuk mengetahui kekurangan dan kelemahan dalam proses pembelajaran disamping dari hasil peserta didik, juga dapat diperoleh dari respons atau tanggapan peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung. Teknik untuk mengetahui respons peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan guru bisa dengan menyusun instrument berupa angket atau kuesioner yang terdiri dari beberapa pernyataan (3-5) yang isinya bagaimana perasaan atau sikap peserta didik terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung.
- e. Control bagi guru dan sekolah tentang kemajuan peserta didik. Dengan melakukan penilaian hasil pembelajaran maka guru dan sekolah dapat mengontrol tingkat kemajuan hasil belajar peserta didik, yakni beberapa persen yang tingkat sedang dapat beberapa persen yang tingkat rendah.

Dari peta tingkat kemajuan hasil belajar peserta didik, maka guru dan sekolah dapat menyusun program untuk meningkatkan kemajuan peserta didik.

5. Tujuan dan Manfaat Penilaian Hasil Belajar

Tujuan penilaian hasil belajar peserta didik adalah :

- a. Melacak kemajuan peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian, maka perkembangan hasil belajar peserta didik dapat diidentifikasi, yakni menurun atau meningkat. Guru bisa menyusun profil kemajuan peserta didik yang berisi pencapaian hasil belajar secara periodic.
- b. Mengecek ketercapaian peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian, maka dapat diketahui apakah peserta didik telah menguasai kompetensi tersebut ataukah belum menguasai. Selanjutnya dicari tindakan tertentu bagi yang belum menguasai kompetensi tertentu
- c. Mendeteksi kompetensi yang belum dikuasai oleh peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian, maka dapat diketahui kompetensi mana yang belum dikuasai dan kompetensi yang telah dikuasai.
- d. Menjadi umpan balik untuk perbaikan bagi peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian, maka dapat dijadikan bahan acuan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang masih di bawah standar (KKM).

Sedangkan manfaat penilaian hasil belajar yang dilakukan guru adalah.

- a. Mengetahui tingkat pencapaian kompetensi selama dan setelah proses pembelajaran berlangsung, Artinya, dengan melakukan penilaian maka

kemajuan hasil belajar peserta didik selama dan setelah proses pembelajaran dapat diketahui

- b. Memberikan umpan balik bagi peserta didik agar mengetahui kekuatan dan kelemahannya dalam proses pencapaian kompetensi. Artinya, dengan melakukan penilaian maka dapat diperoleh informasi berkaitan dengan materi yang belum dikuasai peserta didik dan materi yang sudah dikuasai peserta didik.
- c. Memantau kemajuan dan mendiagnosis kesulitan belajar yang dialami peserta didik. Artinya, dengan melakukan penilaian, maka dapat mengetahui perkembangan hasil belajar dan sekaligus kesulitan yang dialami oleh peserta didik, sehingga dapat dilakukan program tindak lanjut melalui pengayaan atau remedial.
- d. Umpan balik bagi guru dalam memperbaiki metode, pendekatan, kegiatan dan sumber belajar yang digunakan. Artinya, dengan melakukan penilaian, maka guru dapat melakukan evaluasi diri terhadap keberhasilan pembelajaran yang dilakukan.
- e. Memberikan pilihan alternative penilaian kepada guru. Artinya, dengan melakukan penilaian, maka guru dapat mengidentifikasi dan menganalisis terhadap teknik penilaian yang digunakan oleh guru, apakah sudah sesuai dengan karakteristik materi atau belum. Hal ini disebabkan kesalahan dalam menentukan teknik penilaian berakibat pencapaian yang diperoleh peserta didik tidak akurat.

- f. Memberikan informasi kepada orang tua tentang mutu dan efektivitas pembelajaran yang dilakukan sekolah. Artinya, dengan melakukan penilaian, maka orang tua dapat mengetahui apakah sekolah menyelenggarakan pendidikan dengan baik atau tidak. Hal ini juga sebagai bentuk akuntabilitas public, karena sekolah adalah institusi public yang harus mempertanggung jawabkan kinerjanya kepada masyarakat. Oleh karena itu, seyogyanya setiap hasil penilaian peserta didik diinformasikan kepada orang tua peserta didik.⁶¹

6. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, untuk keseluruhan kelas maupun individu.

7. Klasifikasi Hasil Belajar

Perumusan aspek-aspek kemampuan yang mengembangkan *output* peserta didik yang dihasilkan dari proses pembelajaran dapat digolongkan ke dalam tiga

⁶¹ Kunandar, *penilaian autentik (penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan kurikulum 2013)*, cet ke-3, (Jakarta:Rajawali Pers, 2013), hlm. 68-71

klasifikasi berdasarkan taksonomia Bloom. Bloom menamakan cara mengklasifikasi itu dengan “ *The taxonomy of education objectivities*”. Menurut Bloom, tujuan pembelajaran diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (domain), yaitu;

1. Domain kognitif, berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan-kecakapan intelektual berpikir
2. Domain efektif; berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan segi-segi emosional, yaitu perasaan, sikap, dan nilai
3. Domain psikomotor; berkenaan dengan suatu keterampilan-keterampilan atau gerakan-gerakan fisik.⁶²

8. Ciri-Ciri Perubahan Sebagai Hasil Belajar

Dilihat dari definisi belajar, maka tidak semua perubahan perilaku yang terjadi pada individu dapat dikatakan sebagai hasil belajar. Menurut Ahmad dan Supriyono, suatu proses perubahan baru dapat dikatakan sebagai hasil belajar jika memiliki ciri-ciri; (1) terjadi secara sadar; (2) bersifat fungsional; (3) bersifat aktif dan positif; (4) bukan bersifat sementara; (5) bertujuan dan terarah; dan (6) mencakup seluruh aspek tingkah laku.

a. Terjadi secara sadar

Perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar itu disadari. Artinya individu yang mengalami perubahan itu menyadari akan perubahan yang terjadi pada dirinya. Dengan demikian seseorang yang tiba-tiba memiliki sesuatu

⁶²Rusman, *pembelajaran Tematik Terpadu, Teori, Praktik dan penilaian* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm. 67-68

kemampuan karena dia dihipnotis itu tidak dapat disebut sebagai hasil belajar

b. Bersifat fungsional

Perubahan yang timbul karena proses belajar juga bersifat fungsional. Artinya, perubahan tersebut memberikan manfaat yang luas. Setidaknya bermanfaat ketika siswa akan menempuh ujian, atau bahkan bermanfaat bagi siswa dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan kehidupan sehari-hari, terutama dalam menjaga kelangsungan hidupnya.

c. Bersifat aktif dan positif

Perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar bersifat aktif dan positif. Aktif artinya tidak terjadi dengan sendirinya, tetapi melakukan usaha dan aktivitas dari individu sendiri untuk mencapai perubahan tersebut. Positif juga berarti mengandung nilai tambah bagi individu.

d. Bukan bersifat sementara

Perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar itu bukan bersifat sementara, akan tetapi bersifat permanen. Dengan demikian, seseorang yang suatu ketika dapat melompati bara api karena ia ingin menyelamatkan diri dari bahaya kebakaran, namun ketika selesai peristiwa kebakaran tersebut ia tidak mampu melakukannya, bagi itu tidak dapat disebut sebagai perubahan karena belajar.

e. Bertujuan dan terarah

Perubahan yang terjadi karena belajar juga pasti bertujuan dan terarah. Artinya, perubahan tersebut tidak terjadi tanpa unsure kesengajaan dari individu yang bersangkutan untuk mengubah perilakunya. Karenanya, tidaklah mungkin orang yang tidak belajar sama sekali akan mencapai hasil belajar yang maksimal.

f. Mencakup seluruh aspek perilaku

Perubahan yang timbul karena proses belajar itu pada umumnya mencakup seluruh aspek perilaku (kognitif, afektif, dan psikomotorik). Ketiga aspek tersebut saling berkaitan satu sama lain, karena itu perubahan pada satu aspek biasanya juga memengaruhi perubahan pada aspek lainnya.⁶³

9. Indikator Hasil Belajar

Menurut pendapat Djamarah, indikator yang dijadikan ukur keberhasilan siswa adalah sebagai berikut.

1. Siswa menguasai bahan pengajaran yang telah dipelajari
2. Siswa menguasai teknik dan cara mempelajari bahan pengajaran
3. Waktu yang diperlukan untuk menguasai bahan pengajaran relatif lebih singkat
4. Siswa dapat mempelajari bahan pengajaran lain secara sendiri

⁶³Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta : PT Raja Grafinda, 2014), hlm.51-52

5. Tumbuh kebiasaan dan keterampilan membina kerja sama atau hubungan sosial dengan orang lain
6. Berdasarkan teori diatas untuk mengukur hasil belajar dapat diuraikan sebagai berikut : siswa mampu menguasai materi pelajaran yang telah dipelajari serta siswa termotivasi untuk belajar dengan sendiri.

Dari penjelasan definisi tersebut, maka dapat diterangkan bahwa hasil belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Belajar itu akan lebih baik, kalau si subjek itu mengalami atau melakukannya.

D. Ilmu Pengatahuan Sosial (IPS)

IPS adalah ilmu pengetahuan sosial untuk mengembangkan kemampuan dan sikap rasional tentang gejala-gejala sosial, serta kemampuan tentang perkembangan masyarakat Indonesia dan masyarakat dunia di masa lampau dan masa kini.⁶⁴

Paradigm pendidikan IPS adalah membahas tentang pendidikan IPS yang tidak bisa dilepas dari interaksi fungsional perkembangan masyarakat Indonesia dengan sistem dan praksis pendidikannya, pemikiran mengenai konsep pendidikan di Indonesia banyak dipengaruhi oleh pemikiran *Social Studies* di Amerika yang kita anggap sebagai salah satu Negara yang dimiliki pengalamannya panjang dan reputasi akademis yang signifikan dalam bidang itu. Landasan-landasan PIPS sebagai

⁶⁴ Herry Hernawan, *pengembangan kurikulum dan pembelajaran* (Jakarta:Universitas terbuka,2011),.hlm.8

pendidikan disiplin ilmu meliputi landasan filosofis, ideologis, sosiologis, antropologis, kemanusiaan, politis, psikologis dan religious.⁶⁵

1. Pendidikan IPS di Indonesia

Pembahasan tentang pendidikan IPS tidak bisa dilepaskan dari interaksi fungsional perkembangan masyarakat Indonesia dengan sistem dan praksis pendidikan. Yang dimaksud dengan interaksi fungsional adalah bagaimana perkembangan masyarakat mengimplikasi terhadap tubuh pengetahuan pendidikan IPS, dan sebaliknya bagaimana tubuh pengetahuan pendidikan IPS turut memfasilitasi pengembangan actor sosial dan warga Negara yang cerdas dan baik, yang pada gilirannya dapat memberikan kontribusi yang bermakna terhadap perkembangan masyarakat Indonesia.

Konsep pendidikan IPS untuk pertama kalinya masuk ke dalam dunia persekolahan terjadi pada tahun 1972-1973, yakni dalam kurikulum proyek perintis Sekolah pengembangan (PPSP) IKIP Bandung. Dalam kurikulum tersebut di gunakan istilah “pendidikan kewarganegaraan Negara/ Studi Sosial” sebagai mata pelajaran sosial terpadu. Dalam kurikulum tersebut digunakan istilah kewarganegaraan yang didalamnya tercakup sejarah Indonesia, Ilmu Bumi Negara, dan Civics yang diartikan sebagai pengetahuan Kewarga Negara.

2. Landasan Pendidikan IPS

⁶⁵Huriah Rachman, *Op .Cit*, hlm. 54

PIPS sebagai mata pelajaran dan pendidikan disiplin ilmu seyogyanya memiliki landasan dalam pengembangan, baik sebagai mata pelajaran maupun pendidikan disiplin ilmu. Landasan ini diharapkan akan dapat memberikan pemikiran-pemikiran mendasar tentang pengembangan struktur, metodologi, dan pemahaman PIPS sebagai pendidikan disiplin ilmu meliputi landasan filosofis, ideologis, sosiologis, antropologis, kemanusiaan, politis, psikologis dan religious.

a. Landasan Filosofis

Landasan filosofis, memberikan gagasan pemikiran mendasar yang digunakan untuk menentukan apa objek kajian atau domain apa saja yang menjadi kajian pokok dan dimensi pengembangan PIPS sebagai pendidikan disiplin ilmu (aspek ontologis); bagaimana cara, proses, atau metode membangun dan mengembangkan PIPS hingga menentukan pengetahuan manakah yang dianggap benar, sah, valid, atau terpercaya (aspek epistemologis); apa tujuan PIPS sebagai pendidikan disiplin ilmu ini dibandingkan dan dikembangkan serta digunakan atau apakah manfaat dari PIPS ini (aksiologis).

b. Landasan ideologis

Sebagai sistem gagasan mendasar untuk member pertimbangan dan menjawab pertanyaan, ideologi sebagai landasan ini telah dan akan memberikan sistem gagasan yang bersifat ideologis PIPS yang tidak cukup di

atas hanya oleh filsafat ideologis terhadap PIPS yang tidak cukup di atasi hanya oleh filsafat yang bersifat umum.

c. Landasan Sosiologis

Memberikan sistem gagasan mendasar untuk menentukan cita-cita, kebutuhan, kekuatan, aspirasi, serta pola kehidupan masa depan melalui interaksi sosial yang akan membangun teori-teori atau prinsip-prinsip PIPS sebagai pendidikan disiplin ilmu.

d. Landasan Antropologis

Memberikan sistem gagasan-gagasan mendasar dalam menentukan pola, sistem dan struktur pendidikan disiplin ilmu sehingga relevan dengan pola, sistem dan struktur perilaku manusia yang kompleks.

e. Landasan Kemanusiaan

Memberikan sistem gagasan-gagasan mendasar untuk menentukan karakteristik ideal manusia sebagai sasaran proses pendidikan. Landasan ini sangat penting karena pada dasarnya proses pendidikan adalah proses memanusiakan manusia.

f. Landasan Politis

Memberikan sistem gagasan-gagasan mendasar untuk menentukan arah dan garis kebijakan dalam politik pendidikan dari PIPS.

g. Landasan Psikologis

Memberikan gagasan-gagasan mendasar untuk menentukan cara-cara PIPS membangun struktur tubuh disiplin pengetahuannya, baik dalam tataran personal maupun komunal berdasarkan entitas-entitas psikologisnya.

h. Landasan religious

Memberikan sistem gagasan-gagasan mendasar tentang nilai-nilai, norma, etika, dan moral yang menjadi jiwa (roh) yang melandasi keseluruhan bangunan PIPS, khususnya pendidikan di Indonesia.⁶⁶

3. Filosofi pendidikan IPS

Pendidikan pada hakikatnya adalah suatu usaha manusia untuk meningkatkan ilmu pengetahuan yang didapat dari lembaga formal dan nonformal.

Berdasarkan pada landasan filosofis, Hasan dan kamarga menyatakan pendidikan IPS dapat mengacu pada landasan-landasan *esensialisme*, *perenialisme*, dan *rekonstruksionisme*.

A. Esensialisme

1. Pendidikan pada dasarnya adalah pendidikan keilmuan
2. Sekolah harus mengerjakan disiplin ilmu kepada peserta didik.
3. Intelektualisme adalah tujuan yang paling mendasar dari setiap upaya pendidikan

⁶⁶Huriah Rachmah, *pengembangan profesi pendidikan IPS*, (Bandung; AlFABETA 2014), hlm.42-46

4. Intelektualisme merupakan kemampuan seseorang memecahkan berbagai persoalan secara keilmuan.
5. Pendidikan IPS hendaknya mengerjakan disiplin ilmu-ilmu sosial secara terpisah sesuai dengan ciri keilmuan masing-masing.

B. Perenialisme dengan cirri

1. pendidikan haruslah dihapkan kepada pengembangan intelektual peserta didik
2. pendidikan haruslah diarahkan kepada pembangunan intelektual peserta didik
3. kurikulum mencakup: grammar, retolika, dialektika, aritmatika, geometri, astronomi, dan music, serta pengajaran karya-karya besar pemikiran dan filosof dalam sejarah kemanusiaan.

C. Progresivisme dengan ciri :

1. Pendidikan: proses yang tumbuh dan berkembang dengan merekontruksi pengalaman secara terus menerus sebagai suatu proses belajar.
2. Pendidikan: proses kehidupan yang dinamika
3. Pendidikan: menyiapkan anak untuk aktif dalam pembelajaran yang mencerminkan struktur sosial demokratis.

4. kurikulum bersumber dari kebutuhan peserta didik dan masyarakat serta memanfaatkan aplikasi intelegensi pada permasalahan manusia dalam masyarakat.

5. proses belajar partisipasif, kerja kooperatif, *learning by doing*, dan proses inkuiri

D. Rekontruksionalisme dengan cirri:

1. pendidikan: sebagai wahana untuk mengembangkan kesejahteraan sosial.

2. tujuan sebagai upaya penyelesaian masalah dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

3. ilmu-ilmu sosial diajarkan agar bermanfaat untuk dilaksanakan dalam upaya menyejahterakan masyarakat.

4. disiplin ilmu-ilmu sosial hanya dijadikan sumber materi

5. seleksi materi ilmu-ilmu sosial dapat dilakukan lebih bebas dari pengaruh struktur keilmuan.⁶⁷

Dari penjelasan diatas mengenai ilmu pengetahuan sosial dapat disimpulkan bahwa Paradigm pendidikan IPS adalah membahas tentang pendidikan IPS yang tidak bisa dilepas dari interaksi fungsional perkembangan masyarakat Indonesia dengan sistem dan praksis pendidikannya sebagai disiplin ilmu yang mempelajari tentang masyarakat atau tentang kehidupan sosial.

⁶⁷ Huriah Rachmah, *Op.Cit*, hlm. 56-57

BAB III

GAMBARAN UMUM MI MUNAWARIYAH PALEMBANG

A. Sejarah Singkat Berdirinya MI Munawariyah Palembang

Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah berdiri pada tanggal 1 Juni 1958, yang didirikan oleh S.H. Husin Almunawar. Pada awalnya Madrasah ini hanya sebagai tempat belajar membaca Al-Qur'an, akan tetapi atas desakan masyarakat sekitar 13 Ulu dan atas prakarsa Ustadz S. Alwi bin Ahmad Bahsin, seorang tokoh ulama yang berpengaruh di kota Palembang, maka didirikanlah sebuah Madrasah yang berbentuk bangunan sederhana yang terbuat dari kayu. Kemudian pada tahun 1966 dibangunlah gedung semi permanen sebagai kegiatan belajar- mengajar yang terletak di lokasi Jl. KH. Abdullah Azhari Kelurahan 13 Ulu Kecamatan Seberang Ulu II Kota Palembang Provinsi Sumatera Selatan.

Pada awalnya Madrasah ini bernama Madrasah Tarbiyah Munawariyah sampai pada tahun 1994 kemudian kepengurusan Madrasah ini dibakukan melalui badan hukum dan terdaftar pada akta notaris dengan nama Yayasan Perguruan Islam Munawariyah Palembang.

Sejak berdirinya hingga sekarang lembaga ini telah banyak menghasilkan lulusan yang bekerja di berbagai bidang disiplin ilmu. Dalam perjalanannya, lembaga ini mendapatkan respon positif dari masyarakat Palembang dan sekitarnya, terbukti dengan meningkatnya jumlah peminat atau pendaftar dari tahun ke tahun. Pada tahun 2002 gedung lembaga ini renovasi dan diperluas serta dibangun menjadi bangunan

permanen berlantai 3, ditambah dengan 2 unit bangunan di tempat terpisah yang tidak jauh dari lokasi gedung utama serta dilengkapi dengan sarana dan prasarana pendidikan yang cukup baik. Sekarang Madrasah ini telah terakreditasi “A” (Amat Baik) oleh BAN S/M.

B. Visi, Misi, dan Tujuan MI Munawariyah Palembang

1. Visi MI Munawariyah Palembang

Berakhlak Mulia, Berprestasi dan Berwawasan Lingkungan.

2. Misi MI Munawariyah Palembang

Untuk mencapai visi Madrasah tersebut, ada beberapa indikator yang dijabarkan dalam misi dari Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang dalam penyelenggaraan pendidikan adalah sebagai berikut:

- a. Menumbuhkembangkan karakter warga madrasah yang religius, cerdas, disiplin dan cinta tanah air.
- b. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan yang aktif, inovatif, kreatif, dan berkualitas.
- c. Meningkatkan pencapaian prestasi akademik dan nonakademik.
- d. Membiasakan budaya disiplin, hidup bersih, agamis sesuai dengan ciri khas madrasah.

3. Tujuan MI Munawariyah Palembang

Tujuan yang diharapkan dari penyelenggaraan pendidikan di Madrasah Ibtidaiyah adalah:

- a. Terbentuknya warga madrasah yang beriman dan berakhlak mulia melalui pengalaman ajaran agama Islam.
- b. Terciptanya pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan berkualitas, sehingga siswa mampu mencapai prestasi akademik dan nonakademik secara optimal.
- c. Terbentuknya warga madrasah yang mencintai, memelihara dan melestarikan lingkungan hidup.
- d. Membiasakan warga sekolah agar peduli terhadap lingkungan.
- e. Mewujudkan green school.

C. Letak Geografis MI Munawariyah Palembang

Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang terletak di Jalan K.H. A. Abdullah Azhari Kecamatan Seberang Ulu II tepatnya di Kelurahan 13 Ulu Lr. Sederhana Palembang.

Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang merupakan lembaga pendidikan yang berciri khas Islam dan berada di bawah naungan Kementerian Agama. MI Munawariyah mempunyai gedung utama dan beberapa ruangan, di antaranya adalah ruang kantor kepala sekolah, ruang administrasi, ruang guru, serta ruang kelas yang berjumlah 9 ruang. MI Munawariyah Palembang mempunyai sebuah lapangan yang terletak di depan bangunan sekolah yang difungsikan sebagai tempat untuk melaksanakan upacara atau apel pagi pada hari Senin dan penurunan

bendera pada hari Sabtu serta kegiatan ketika olahraga dan senam. Adapun ruang penunjang juga merupakan fasilitas yang terdiri dari musohlla, ruang UKS, kantin, perpustakaan, ruang computer, dan aula.

D. Keadaan Guru dan Karyawan MI Munawariyah Palembang

Salah satu faktor penentu keberhasilan dalam proses pendidikan adalah tenaga pendidik/guru dengan adanya guru maka proses mengajar dapat dilakukan,.Oleh karena itu, guru sangat dibutuhkan keberadaannya pada suatu lembaga pendidikan. Tenaga kependidikan juga sangat di perlukan dalam memperlancar telaksananya proses pendidikan di sekolah. Dan juga tidak lepas dari peran pegawai atau karyawan dan tenaga administrasi madrasah sebagai pengelolaan untuk berlangsungnya proses belajar-mengajar disuatu lembaga pendidikan.

Dalam berlangsungnya proses belajar-mengajar MI Munawariyah Palembang ini tenaga pendidikan yang berjumlah 26 orang guru, 1 orang pegawai tata usaha (TU), 2orang pegawai (pengelola) perpustakaan, 1 orang kebersihan, dan 1 orang penjaga keamanan. Adapun mengenai keadaan tenaga pendidik dan kependidikan di MI Munawariyah Palembang dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel.2
Daftar Nama Tenaga Guru MI Munawariyah Palembang

NO	NAMA GURU	PENDIDIKAN	JABATAN	KELAS
1	Asmaliyah, S.A.	Tarbiyah/PAI	GURU	V

2	Drs. Hassan	Fkip/Bahasa	GURU	V-VI
3	Siti Rohani,S.Ag.	Tarbiyah/PAI	GURU	II
4	Murhayah, S.Ag.	Tarbiyah/PAI	GURU	I
5	Muktilah,S.Ag.	Tarbiyah-PAI	GURU	VI
6	Nelly, S.Pd.I.	Tarbiyah/PAI	GURU	VI
7	Fatmawati,S.Pd.I.	Tarbiyah/PAI	GURU	I
8	Paisa,S.Pd.I.	Tarbiyah-PAI	GURU	III
9	Yulia,S.Pd.I.	Tarbiyah/PAI	GURU	II
10	Yulianti,S.Pd.	FKIP/BK	GURU	I
11	Sri Mulyati,S.Pd.I.	Tarbiyah/PAI	GURU	IV
12	Eveline Fathanah	SMA	GURU	III
13	Marwiyah,S.Pd.I.	Tarbiyah/PAI	GURU	I
14	Umi Kolsum,S.Pd.	FKIP/IPS	GURU	II
15	Fitriyani,S.Pd.	FKIP/B.Ingggris	GURU	IV
16	Puspa Virga Chika,S.Pd.	S1	GURU	V
17	Nelia Susandari,S.Pd.	FKIP/B.Ingggris	GURU	IV
18	Dona Hariya Harpizah,S.Pd.	FKIP/MTK	GURU	VI
19	Najemah,S.Pd.I.	Tarbiyah/PAI	GURU	IV
20	Ummu Hani,M.Pd.	S1/FKIP	B.INGGRIS	V,VI
21	Andrian	D III	GURU	I,II,III,IV, V,VI
22	Anita,M.Pd.	FKIP/MTK	GURU	V
23	Aulia Karima	SMA	GURU	III
24	Ariyan Citra,S.Pd.	FKIP/Geografi	SBK	V
25	Chairudin,S.Pd.I.	Tarbiyah/MPI	GURU	II

26	Rini Anggraini,S.Pd.	Tarbiyah/PGMI	GURU	VI
27	Nadia Permata,S.Pd.	Tarbiyah/PGMI	GURU	V

Dokumentasi Mi Munawariyah Palembang

Berdasarkan uraian tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa jumlah tenaga pendidik/guru terdiri dari 27 guru. Jika dilihat dari latar belakang pendidikan guru-guru di MI Munawariyah Palembang ini, beragam, di mulai dari SMA hingga S.1. Akan tetapi keberadaan guru-guru yang ada di sekolah ini rata-rata strata satu (S.1). dengan demikian dapat dikatakan bahwa guru-guru di sekolah ini sudah baik.

Tabel.3
Daftar Nama Tenaga Pegawai MI Munawariyah Palembang

NO	NAMA	PENDIDIKAN	JABATAN
1	Ariyan Citra,S.Pd	FKIP/GEOGRAFI	PUSTAKAWAN
2	Windari Anggraini,A.Md.	D III	TU
3	Abdul Kadir	SMA	PENJAGA
4	Titin Aprilia Sari	SMA	PUSTAKAWAN

Dokumentasi MI Munawariyah Palembang

Berdasarkan uraian tabel di atas, dapat diketahui bahwa jumlah tenaga administrasi kependidikan/karyawan berjumlah empat orang jika dilihat dari latar belakang pendidikan karyawan di MI Munawariyah Palembang ini, beragam mulai dari SMA, D III hingga S.1. dengan demikian dapat dikatakan bahwa guru-guru yang ada di sekolah ini sudah baik.

Tabel.4

Staf Manajemen MI Munawariyah Palembang

NO	NAMA	GOL	JABATAN
1	Dra.Sy.Fatimah,M.M	Pembina/IV.a	Kepala Madrasah
2	Drs.Hassan	Pembina/IV.a	Waka.Sarana prasarana
3	Siti Rohani,S.Ag	Penata Tk.I/III.d	Waka.Kurikulum
4	Nelly,S.Pd.I	Pengatur Muda/II.	Waka. Kesiswaan

Dokumentasi MI Munawariyah Palembang

Berdasarkan uraian tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa jumlah Staf Manajemen di MI Munawariyah Palembang berjumlah empat orang, yaitu kepala madrasah, waka sarana prasarana, waka kesiswaan, waka kurikulum.

E. Keadaan Siswa MI Munawariyah Palembang

Siswa merupakan komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran di samping menjadi obyek pembelajaran, keberadaan siswa juga suatu keharusan bagi berlangsungnya proses pembelajaran, artinya proses pembelajaran tidak akan berlangsung tanpa adanya siswa, di MI Munawariyah Palembang terdapat 463 orang siswa dan 386 orang siswi, jadi secara keseluruhan siswa dan siswi di MI Munawariyah Palembang berjumlah 849 orang.

Adapun keadaan siswa-siswi di MI Munawariyah Palembang, pada tahun ajaran 2017-2018 dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Tabel.5
Keadaan Siswa MI Munawariyah Palembang
Tahun Ajaran 2017-2018

NO	Kelas	Jenis Kelamin		jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	I-A	22	12	34
2	I-B	15	19	34
3	I-C	23	14	37
4	I-D	24	12	36
5	II-A	20	20	40
6	II-B	16	21	37
7	II-C	19	16	35
8	II-D	19	16	35
9	III-A	15	25	40
10	III-B	23	17	40
11	III-C	21	15	36
12	III-D	21	19	40
13	IV-A	15	15	30
14	IV-B	14	16	30
15	IV-C	25	19	44
16	V-A.1	27	10	37

17	V-A.2	14	16	30
18	V-B	21	16	37
19	V-C	21	14	37
20	VI-A	20	25	45
21	VI-B	26	18	46
22	VI-C	26	18	44
Jumlah		463	386	849

Dokumentasi MI Munawariyah Palembang

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa jumlah siswa berjumlah 467 orang dan siswi berjumlah 386 orang, jadi secara keseluruhannya siswa dan siswi berjumlah 849 orang, sedangkan kelasnya terdiri dari 21 kelas. Dengan demikian, minat masyarakat untuk memasukkan anaknya ke sekolah tersebut sangat banyak.

F. Sarana dan Prasarana MI Munawariyah Palembang

Dalam dunia pendidikan sarana prasarana sangat dibutuhkan. Adapun yang dimaksud dengan sarana dan prasarana disini adalah segala sesuatu yang mendukung dan menunjang keberhasilan proses pembelajaran di MI Munawariyah Palembang, baik itu gedung maupun alat-alat lainnya seperti, kursi, meja, papan tulis, dan penghapus. Dengan adanya sarana dan prasarana tersebut maka proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, sehingga dapat membantu tercapainya tujuan pendidikan yang sudah ditetapkan.

MI Munawariyah mempunyai lingkungan yang cukup strategis untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Sekolah ini berada jauh dari keramaian atau jalan raya. MI Munawariyah Palembang dibangun di atas tanah seluas 1590 M² dengan luas bangunan 830 M² terdiri dari bangunan utama 3 lantai dan 3 ruang bangunan tambahan 1 lantai, adapun fasilitas belajar yang dimiliki sudah memenuhi persyaratan, seperti ruang kepala sekolah, ruang guru, ruang belajar, ruang praktik computer, ruang perpustakaan, atau, uks, musholah, wc, meja, kursi, papan tulis, alat praga, buku pelajaran, computer, peralatan olahraga, loker, papan data, dan sajadah/mukena.

Adapun kondisi sarana dan prasarana yang ada di MI Munawariyah Palembang dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel.6
Data Sarana MI Munawariyah Palembang

No	Nama ruangan	Jumlah
1	Ruangan Kepala Madrasah	1 ruang
2	Ruanga Guru	1 ruang
3	Ruang Belajar	9 ruang
4	Ruang Praktik Computer	1 ruang
5	Ruang Perpustakaan	1 ruang
6	Aula	1 ruang
7	Ruang UKS	1 ruang

8	Ruangan Musholla	1 ruang
9	WC Guru	1 ruang
10	WC Siswa-Siwi	4 ruang
11	Kantin	1 ruang

Dokumentasi MI Munawariyah Palembang

Tabel.7
Data Prasarana MI Munawariyah Palembang

No	Uraian	Jumlah
1	Meja Belajar	350 buah
2	Kursi Belajar	350 buah
3	Papan Tulis	11 buah
4	Meja Guru	20 buah
5	Alat Peraga	5 set
6	Buku Pelajaran	3500 eks
7	Computer	17 buah
8	Peralatan Olahraga	7 set
9	Loker	1 buah
10	Papan Data	7 buah
11	Sajadah/Mukena	10 buah

Dokumentasi MI Munawariyah Palembang

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa terdapat 11 sarana dan 11 prasarana pendidikan yang ada di MI Munawariyah Palembang dalam kondisi sudah cukup baik untuk menunjang proses belajar dan mengajar di MI Munawariyah Palembang. Sarana dan prasarana tersebut merupakan alat yang sangat penting bagi berlangsungnya proses belajar-mengajar di MI Munawariyah Palembang. Tentunya sarana dan prasarana yang ada tersebut harus dikelola, dipelihara dan dijaga secara baik dan benar agar mendapatkan manfaat yang maksimal serta dapat menunjang proses pembelajaran yang lebih baik.

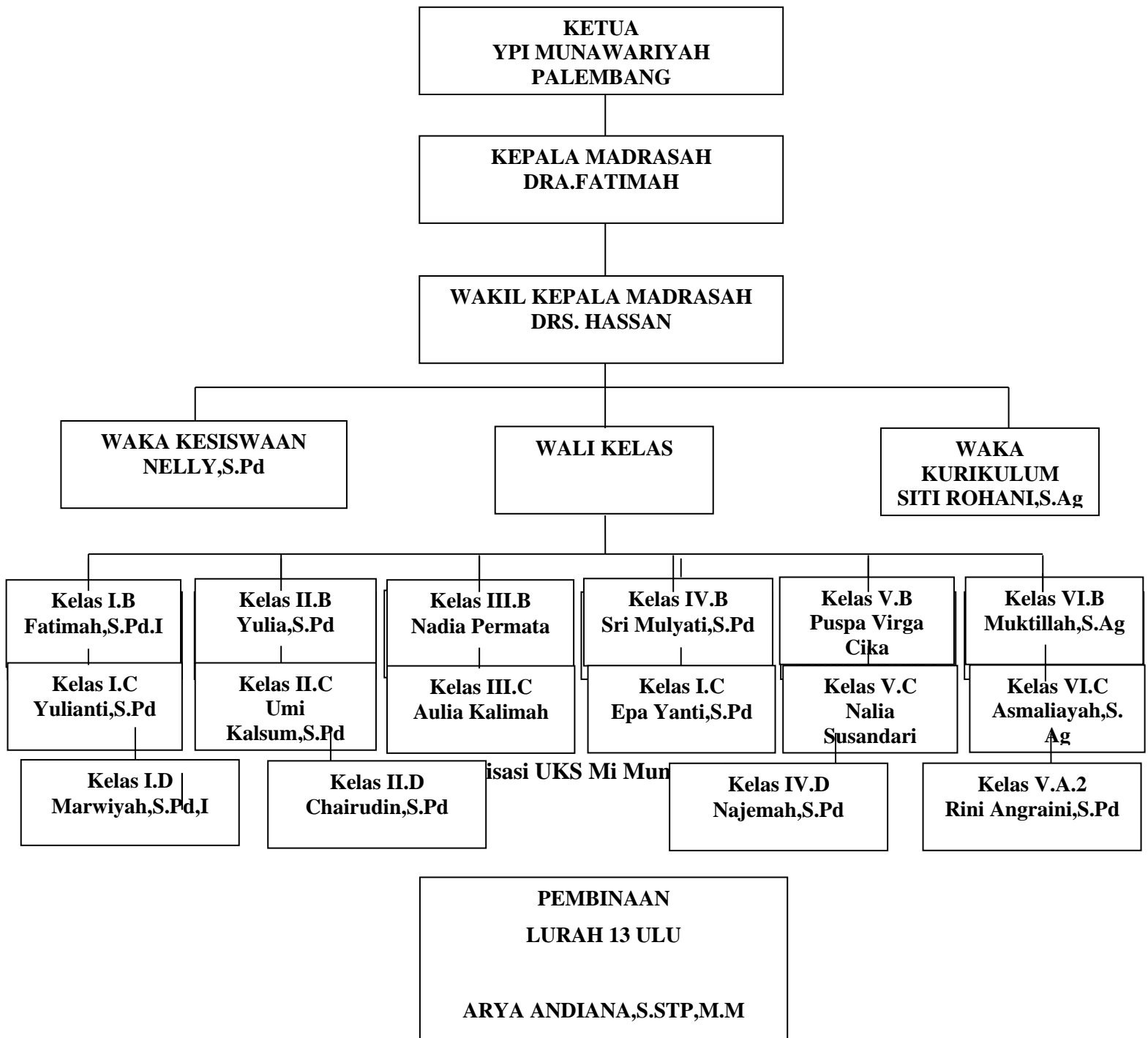
G. Struktur Organisasi MI Munawariyah Palembang

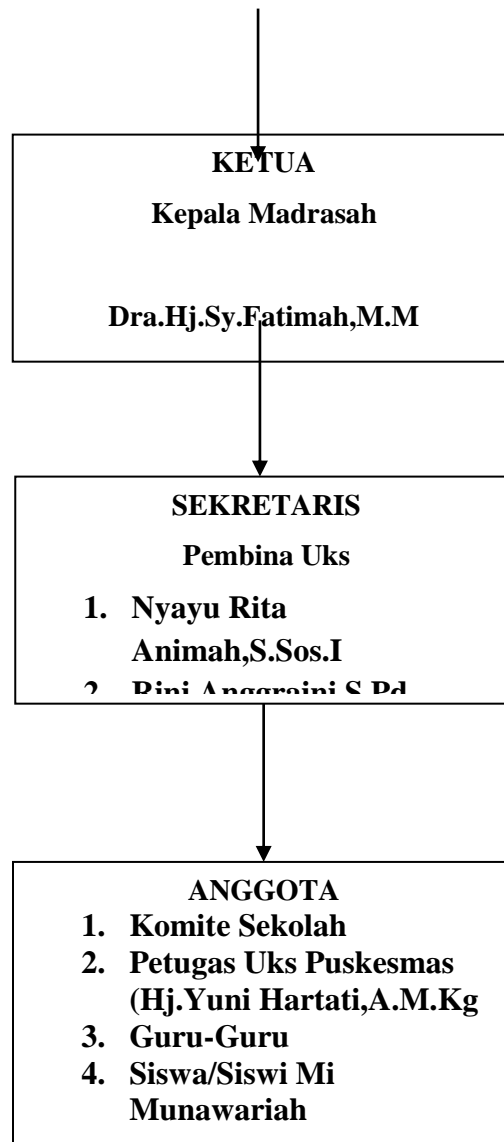
Struktur organisasi merupakan hal yang sangat penting sekali di dalam pembentukan program kinerja pada suatu lembaga pendidikan. Hal ini dikarenakan dengan testrukturnya suatu sistem kinerja pada setiap sumber daya yang ada di sekolah dapat menjadikan kinerja menjadi lebih baik dan bekerja dengan professional.

jika semua pegawai telah mengetahui semua tugasnya dan mengetahui apa yang harus dilakukannya dan dilaksanakannya, maka tidak ada kecenderungan untuk tidak mengetahui apa yang harus dikerjakan dan dilaksanakan. Jika masih ada pegawai yang belum melakukan tugasnya dengan baik maka secara prosedur harus diberikan sangsi kepada yang bersangkutan. Oleh karena itu, suatu lembaga pendidikan sangat dibutuhkan adanya struktur organisasi.

Adapun struktur organisasi MI Munawariyah Palembang adalah sebagai berikut:

Struktur Organisasi MI Munawariyah Palembang





BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

1. Penerapan Media Film Animasi dalam Pembelajaran IPS di MI

Munawariah Palembang

Bab ini merupakan analisis data yang berisikan beberapa masalah yang diangkat dalam penelitian ini, yaitu pengaruh penerapan media film animasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS di MI Munawariyah Palembang. Sebagai mana yang telah dijelaskan pada bab pendahuluan bahwa untuk menganalisis data yang terkumpul, baik tes, observasi maupun dokumentasi yang dilakukan peneliti, maka peneliti akan menganalisis dengan statistik "tes t" dan deskriptif kuantitatif yang menjelaskan secara rinci data tersebut agar dapat dijadikan suatu kesimpulan dari peneliti.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan sampel dengan dua kelas, yaitu IV.A dan IV.B. Penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh penerapan media film animasi dengan hasil belajar siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang. Penerapan metode eksperimen ini pertama kali dilaksanakan pada tanggal 26 Mei. pertemuan dilakukan sebanyak 3 kali, 2 kali penerapan media pembelajaran dan 1 kali pelaksanaan *posttest*.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan beberapa persiapan dalam merencanakan penelitian, di antaranya adalah :

- a. Guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk kelas eksperimen yang diterapkan media *film animasi* dan untuk kelas control yang tidak diterapkan media *film animasi* mata pelajaran IPS kelas IV tentang masalah-masalah sosial yang ada di lingkungan setempat. Masing-masing kelas dilakukan penelitian sebanyak tiga kali pertemuan.
- b. Guru menyusun lembar observasi siswa dan aktivitas guru untuk mengetahui pengaruh penerapan media *film animasi* pada mata pelajaran IPS kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang.
- c. Guru mempersiapkan materi pembelajaran dalam bentuk media *film animasi* yang akan diterapkan untuk kelas eksperimen

2. Pelaksanaan Pembelajaran

a. Pelaksanaan Pembelajaran pada Kelas Kontrol

Pada kelas kontrol dilaksanakan pada tanggal 26 Mei-7 juni 2018. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV.B yang berjumlah 30 orang. Proses pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, dengan rincian 2 kali pertemuan guru menjelaskan materi tanpa menggunakan media *film animasi* dan 1 pertemuan pelaksanaan posttes untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas eksperimen, masing-masing pertemuan 2 jam pelajaran.

Pada pertemuan pertama peneliti menjelaskan materi (Kompetensi Dasar: 2.4 mengenal permasalahan sosial di daerahnya) sub tema masalah sosial tanpa menggunakan media *film animasi*. pada pertemuan ke dua peneliti menjelaskan

materi (Kompetensi Dasar: 2.4 mengenal permasalahan sosial didaerahnya) sub tema mengenal masalah-masalah sosial dilingkungan setempat tanpa menggunakan media *film animasi*. Pada pertemuan pertama, dan kedua pada setiap akhir pelajaran diberikan soal-soal latihan proses pembelajaran di kelas.

Pada pertemuan keempat, peneliti menjelaskan materi keseluruhan yang telah diajarkan secara singkat sebagai apersepsi. Siswa kemudian peneliti melakukan test tertulis (posstest) di kelas IV.B Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang. Peneliti memberikan soal tes yang berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal untuk mendapatkan data dari hasil belajar siswa kelas IV.B.

Adapun langkah-langkah proses pembelajaran IPS kelas IV materi masalah-masalah social dilingkungan setempat tanpa menerapkan media *film animasi*, yaitu :

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Menyajikan materi sebagai pengantar (apersepsi).
- c. Guru menjelaskan materi pelajaran tentang masalah-masalah sosial dilingkungan setempat dengan menggunakan media tradisional (papan tulis dan spidol).
- d. Siswa memperhatikan penjelasan guru
- e. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan.
- f. Guru memberikan jawaban atau respon dari pertanyaan yang diberikan
- g. Kesimpulan atau saran

b. Proses Pelaksanaan di kelas eksperimen

Pelaksanaan Pada kelas eksperimen yaitu pada tanggal 26 Mei 2018 adapun sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV.A yang berjumlah 30 orang. Proses pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, dengan rincian 2 kali pertemuan guru menjelaskan materi menggunakan media *film animasi* dan 1 pertemuan pelaksanaan posttes untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas eksperimen, masing-masing pertemuan 2 jam pelajaran.

Pada pertemuan pertama peneliti menjelaskan materi (Kompetensi Dasar: 2.4 mengenal permasalahan sosial di daerahnya) sub tema masalah sosial dengan menggunakan media *film animasi*. Pada pertemuan ke dua peneliti menjelaskan materi (kompetensi Dasar: 2.4 Mengenal permasalahan sosial di daerahnya) sub tema mengenal masalah-masalah sosial di lingkungan setempat dengan menggunakan media *film animasi*. Pada pertemuan pertama, dan kedua ini pada setiap akhir pelajaran diberikan soal-soal latihan proses pembelajaran.

Pada pertemuan keempat, peneliti menjelaskan materi keseluruhan yang telah diajarkan secara singkat sebagai apersepsi siswa kemudian peneliti melakukan test tertulis (posstest) di kelas IV.A Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang. Peneliti memberikan soal tes yang berbentuk pilihan ganda sebanyak 20 soal untuk mendapatkan data dari hasil belajar siswa kelas IV.A.

Adapun langkah-langkah proses pembelajaran IPS kelas IV materi masalah-masalah sosial di lingkungan setempat dengan menggunakan media *film animasi*, yaitu :

- a. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- b. Menyajikan materi sebagai pengantar (apersepsi).
- c. Sebelum Guru telah menyiapkan *film animasi* sebagai media pembelajaran untuk menjelaskan materi pelajaran.
- d. Guru menjelaskan materi pelajaran tentang masalah sosial di lingkungan setempat.
- e. Guru menampilkan video film animasi tentang masalah-masalah social dilingkungan setempat.
- f. Siswa memperhatikan video film animasi
- g. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang telah disampaikan.
- h. Guru memberikan jawaban atau respon dari pertanyaan yang diberikan
- i. Kesimpulan atau rangkuman.

B. Bagaimana Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Film Animasi dalam Pembelajaran IPS di MI Munawariah Palembang

1. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

- a. Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dengan tidak Menerapkan Media film animasi.

Padabagianinidisajikan data yang terkumpul dari soal tes yang telah diberikan peneliti dari hasil *posttest* dari kelompok kelas kontrol. Maka diperoleh data mentah sebagai berikut:

Tabel 4.5

Nilai Hasil *Post-Test* Kelas Kontrol

Kelas Kontrol		
No	Nama Siswa	Nilai
1	Abiyan Azzikri	50
2	Adinda Ika Putrid Amila	80
3	Ahmad Bobi Saputra	40
4	Ahmad Fahri	40
5	Ahmad Nabil Wijaya	30
6	Ahmad Nval	50
7	Aliyah Zahira	40
8	Azahra Adinda Bahar	20
9	Bella Risda Putrid	65
10	Dhavin Ramadhani	40
11	Dio Sadewo	70
12	Fatimah Nadira	20
13	Fatimah Sakinah	65
14	Fatimah Yasmin	40
15	Firda Ditia	20

16	Gustian Akbar Anada	100
17	Hanifah Ramadhani	20
18	Naura Khairiyah	70
19	Irsyad Apriansyah	40
20	Jamilah Tunafis	50
21	M. Aidil Fikri	40
22	M.Arif Darmawan	40
23	M. Dafa Karisma	50
24	M.Dzaki Mubarak	40
25	M.Jimmy Dwi Pranata	70
26	M.Mifta Aulia	50
27	M.Rizki	30
28	Marchel Padillah A	80
29	Mareta Safitri	60
30	Mgs.A.Habiburrahman	65

Berikut ini pengelolaan data setelah diterapkannya media pembelajaran

Film Aimasidikelas kontrol :

a. Melakukan penskoran kedalam table distribusi

100	80	70	65	60
50	80	70	70	65
65	50	50	40	30

30	20	40	50	40
40	20	40	20	50
20	40	40	40	40

Table 4.6

**Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Kontrol di kelas IV B MI
Munawariyah Palembang yang tidak diterapkan Media Pembelajaran Film
Animasi.**

No	Nilai Tes	Frekuensi
1	100	1
2	80	2
3	70	3
4	65	3
5	60	1
6	50	5
7	40	9
8	30	2
9	20	4
Jumlah		30

Dari data diatas, kemudian dilakukan perhitungan terlebih dahulu yang disiapkan dalam distribusi sebagai berikut :

Tabel 4.7

Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol

No	X	F	FX	x (X – M _x)	x ²	Fx ²
1	100	1	100	51	2.601	2.601
2	80	2	160	31	961	1.922
3	70	3	210	21	441	1.323
4	65	3	195	16	256	768
5	60	1	60	11	121	121
6	50	5	250	1	1	5
7	40	9	360	-9	81	729
8	30	2	60	-19	361	722
9	20	4	80	-29	754	3.016
Jumlah		N = 30	$\sum FX$ = 1475			$\sum Fx^2$ = 11207

b. Mencari Nilai Rata-Rata

$$\begin{aligned}
 M_1 &= \frac{\sum FX}{N} \\
 &= \frac{1475}{30} \\
 &= 49
 \end{aligned}$$

c. Mencari SD_1

$$\begin{aligned}
 SD_1 &= \sqrt{\frac{\sum Fx^2}{N}} \\
 &= \sqrt{\frac{11207}{30}} \\
 &= \sqrt{373,5} \\
 &= 19
 \end{aligned}$$

d. Mengelompokkan hasil belajar kedalam tiga kelompok yaitu, tinggi, sedang, rendah (TSR):⁶⁸

$$\begin{array}{ll}
 \begin{array}{c} M \quad + \quad 1SD \\ \hline \end{array} & \longrightarrow \quad \text{Tinggi} \\
 \begin{array}{c} \text{Nilai } M-1 \text{ SD s.d } M+1 \text{ SD} \\ \hline \end{array} & \longrightarrow \quad \text{Sedang} \\
 \begin{array}{c} M \quad - \quad 1SD \\ \hline \end{array} & \longrightarrow \quad \text{Rendah}
 \end{array}$$

Lebih lanjut penghitungan pengkategorian TSR dapat dilihat pada skala di bawah ini:

$$\begin{array}{ll}
 \begin{array}{c} 49 + 19 = 68 \\ \hline \end{array} & \longrightarrow \quad \begin{array}{l} \text{Hasil belajar siswa setelah digunakan} \\ \text{media pembelajaran} \quad \textit{Film} \\ \textit{Animasidikategorikan tinggi.} \end{array}
 \end{array}$$

⁶⁸AnasSudijono, *PengantarStatistikPendidikan*, (Jakarta: PT RajaGrafindoPersada, 2008), hlm. 175-176

$\frac{\text{Nilai } 29 \text{ s.d } 67}{\longrightarrow}$

Hasil belajar siswa setelah digunakan media pembelajaran *Film Animasi* dikategorikan sedang.

$\frac{49 - 19 = 30}{\longrightarrow}$

Hasil belajar siswa setelah digunakan media pembelajaran *Film Animasi* dikategorikan rendah.

Tabel 4.8

Persentase setelah diterapkan Model Pembelajaran *Problem Solving*

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	6	20%
2	Sedang	20	66,66%
3	Rendah	15	50%
Jumlah		30	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar sebelum diterapkan media pembelajaran *Film Animasi* yang tergolong tinggi (baik) sebanyak 6 orang siswa (20%), tergolong sedang sebanyak 20 orang siswa (66,66%) dan yang tergolong rendah sebanyak 15 orang (50%). Dengan demikian hasil belajar sebelum diterapkan media pembelajaran *Film Animasi* pada siswa kelas IV B di MI Munawariyah Palembang pada kategori

sedang sebanyak 20 orang siswa (66,66%) dari 30 siswa yang menjadi sampel penelitian.

b. Deskripsi Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

- a. Data Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dengan Menerapkan Media film animasi.

Padabagianinidisajikan data yang terkumpul dari soal tes yang telah diberikan peneliti dari hasil *post-test* dari kelompok kelas eksperimen. Maka diperoleh data mentah sebagai berikut.

Tabel 4.1
Nilai Hasil *Post-Test* Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen		
No	Nama Siswa	Nilai
1	Abiyan Azzikri	100
2	Adinda Ika Putrid Amila	100
3	Ahmad Bobi Saputra	80
4	Ahmad Fahri	95
5	Ahmad Nabil Wijaya	100
6	Ahmad Nval	95
7	Aliyah Zahira	100
8	Azahra Adinda Bahar	80
9	Bella Risda Putrid	65

10	Dhavin Ramadhani	100
11	Dio Sadewo	75
12	Fatimah Nadira	95
13	Fatimah Sakinah	95
14	Fatimah Yasmin	100
15	Firda Ditia	100
16	Gustian Akbar Anada	75
17	Hanifah Ramadhani	100
18	Naura Khairiyah	100
19	Irsyad Apriansyah	70
20	Jamilah Tunafis	100
21	M. Aidil Fikri	85
22	M.Arif Darmawan	90
23	M. Dafa Karisma	90
24	M.Dzaki Mubarak	75
25	M.Jimmy Dwi Pranata	85
26	M.Mifta Aulia	85
27	M.Rizki	90
28	Marchel Padillah A	95
29	Mareta Safitri	80
30	Mgs.A.Habiburrahman	100

Berikut ini pengelolaan data setelah diterapkannya media *film animasi* dikelas eksperimen :

a. Melakukan peskoran kedalam table distribusi

100	100	95	90	80
75	75	70	100	100
85	95	100	85	95
100	65	75	100	80
85	80	100	100	90
90	100	95	100	95

Table 4.2

**Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Eksperimen di kelas IV A MI
Munawariyah Palembang yang diterapkan Media Pembelajaran Film Animasi.**

No	Nilai Tes	Frekuensi
1	100	11
2	95	5
3	90	3
4	85	3

5	80	3
6	75	3
7	70	1
8	65	1
Jumlah		30

Dari data diatas, kemudian dilakukan perhitungan terlebih dahulu yang disiapkan dalam distribusi sebagai berikut :

Tabel 4.3

Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen

No	X	F	FX	x (X – M_x)	x²	Fx²
1	100	11	1.100	10	100	1.100
2	95	5	475	5	25	125
3	90	3	270	0	0	0
4	85	3	255	-5	25	75
5	80	3	240	-10	100	300
6	75	3	225	-15	225	675
7	70	1	70	-20	400	400

8	65	1	65	-26	625	625
Jumlah		N = 30	$\sum FX$ = 2700			$\sum Fx^2$ = 3300

b. Mencari Nilai Rata-Rata

$$\begin{aligned}
 M_1 &= \frac{\sum FX}{N} \\
 &= \frac{2700}{30} \\
 &= 90
 \end{aligned}$$

c. Mencari SD₁

$$\begin{aligned}
 SD_1 &= \sqrt{\frac{\sum Fx^2}{N}} \\
 &= \sqrt{\frac{3300}{30}} \\
 &= \sqrt{110} \\
 &= 10
 \end{aligned}$$

d. Mengelompokkan hasil belajar kedalam tiga kelompok yaitu, tinggi, sedang, rendah (TSR):⁶⁹

$$\begin{array}{lcl}
 \text{M} & + & 1SD \longrightarrow \text{Tinggi} \\
 \text{Nilai M-1 SD s.d M+1 SD} & \longrightarrow & \text{Sedang}
 \end{array}$$

⁶⁹AnasSudijono, *PengantarStatistikPendidikan*, (Jakarta: PT RajaGrafindoPersada, 2008), hlm. 175-176

$$\frac{M - 1SD}{\longrightarrow} \text{Rendah}$$

Lebih lanjut penghitungan pengkategorian TSR dapat dilihat pada skala di bawah ini:

$$\frac{90 + 10 = 100}{\longrightarrow}$$

Hasil belajar siswa setelah digunakan model pembelajaran *Problem Solving* dikategorikan tinggi.

$$\frac{\text{Nilai 79 s.d 99}}{\longrightarrow}$$

Hasil belajar siswa setelah digunakan model pembelajaran *Problem Solving* dikategorikan sedang.

$$\frac{90 - 10 = 80}{\longrightarrow}$$

Hasil belajar siswa setelah digunakan model pembelajaran *Problem Solving* dikategorikan rendah.

Tabel 4.4

Persentase setelah diterapkan Model Pembelajaran *Problem Solving*

No	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	Tinggi	11	36,66%
2	Sedang	14	46,66%
3	Rendah	8	26,66%
Jumlah		30	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar setelah diterapkan media pembelajaran *Film Animasi* yang tergolong tinggi (baik) sebanyak 11 orang siswa (36,66%), tergolong sedang sebanyak 14 orang siswa (46,66%) dan yang tergolong rendah sebanyak 8 orang (20%). Dengan demikian hasil belajar setelah diterapkan media pembelajaran *Film Animasi* pada siswa kelas IV A di MI Munawariyah Palembang pada kategori sedang sebanyak 14 orang siswa (46,66%) dari 30 siswa yang menjadi sampel penelitian.

C. Pengaruh penerapan Media Film Animasi terhadap hasil belajar materi masalah-masalah sosial dilingkungan setempat kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang

Bab ini merupakan bab analisis data yang berisikan beberapa masalah yang diangkat dalam penelitian ini, antara lain penggunaan tes “t” untuk menguji dua sampel kecil dengan penggunaan media pembelajaran *Film Animasi* terhadap hasil belajar materi Masalah-masalah sosial dilingkungan setempat kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang.

Adapun untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Film Animasi* terhadap hasil belajar materi masalah-masalah sosial di lingkungan setempat kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang, peneliti memberikan *post-test* pada kelas eksperimen (kelas IV.A) dan kelas kontrol

(kelas IV B). kemudian akan dilakukan pengujian tes “t” untuk melihat pengaruh penerapannya.

Penggunaan tes “t” pada penelitian ini mengasumsikan hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada siswa kelas IV A yang menggunakan media pembelajaran *Film Animasi* dengan hasil belajar siswa kelas IV B yang tidak menggunakan media pembelajaran *Film Animasi* pada mata pelajaran IPS. Apa bila nilai t_0 yang diperoleh lebih besar dari pada “t” table maka hipotesis Nihil yang diajukan ditolak. Suatu kegiatan penelitian eksperimental, telah berhasil menemukan penggunaan media pembelajaran *Film Animasi* sebagai perantara yang baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang.

Untuk menguji hipotesis tersebut digunakan rumus t-test berikut:

$$M_1 = 90 \qquad SD_1 = 10 \qquad N_1 = 30$$

$$M_2 = 49 \qquad SD_2 = 19 \qquad N_2 = 30$$

Mencari Standar Error Variabel I dan Variabel II

$$\begin{aligned} SE_{M_1} &= \frac{SD_1}{\sqrt{N_1-1}} \\ &= \frac{10}{\sqrt{30-1}} \\ &= \frac{10}{\sqrt{29}} \\ &= \frac{10}{5,38} \end{aligned}$$

$$= 1,858$$

$$SE_{M_2} = \frac{SD_2}{\sqrt{N_2-1}}$$

$$= \frac{19}{\sqrt{30-1}}$$

$$= \frac{19}{\sqrt{29}}$$

$$= \frac{25}{5,38}$$

$$= 3,53$$

Menemukan standar error perbedaan Mean Varabel I dan Variabel II, dengan rumus:

$$\begin{aligned} SE_{M_1-M_2} &= \sqrt{SE_{M_1}^2 + SE_{M_2}^2} \\ &= \sqrt{(1,858)^2 + (3,53)^2} \\ &= \sqrt{3,452 + 12,467} \\ &= \sqrt{15,919} \\ &= 3,989 \end{aligned}$$

Mencari “t” atau t_0 :

$$t_0 = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1-M_2}} = \frac{89,88 - 49}{3,989} = \frac{40,88}{3,989} = 10,248$$

$$df \text{ atau } db = (N_1 + N_2 - 2) = 30 + 30 - 2 = 58$$

Dengan df sebesar 58 tidak ditemui, maka diambil df 50 diperoleh t_{tabel} sebagai berikut:

$$\text{Pada taraf signifikansi } 5 \% = 2,01$$

Pada taraf signifikasi 1% = 2,68

Karena " t_0 " = 10,248 lebih besar dari t_{tabel} (baik pada taraf signifikasi 5% maupun 1%), maka hipotesis nihil ditolak dan alternative diterima. Berarti antara hasil belajar siswa kelompok eksperimen dan hasil belajar siswa kelompok control terdapat perbedaan yang signifikan. Dapat disimpulkan bahwa mengajar dengan menggunakan media pembelajaran *Film Animasi* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS kelas IV di MI Munawariyah Palembang.

D. PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini peneliti menetapkan Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang sebagai lokasi penelitian. Sampel yang digunakan sebagai sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV A sebanyak 30 siswa. Dalam pengumpulan data sendiri peneliti menggunakan teknik observasi tes, wawancara, dan dokumentasi. Dari segi instrument pengumpulan data, instrument tes yang digunakan dalam bentuk tes tertulis dan tes lisan sesuai dengan indikator hasil belajar siswa. Dari data yang didapat, kemudian diformulasikan dengan hipotesis penelitian dan analisis menggunakan rumus TSR dan korelasi product moment untuk melihat pengaruh penggunaan media film animasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPS di MI Munawariyah Palembang.

Dari hasil penelitian yang dilakukan selama tiga kali pertemuan, skor nilai hasil belajar siswa kelas yang menggunakan media film animasi lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa kelas yang tidak menggunakan media film animasi dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata (mean) yaitu 90 % sedangkan kelas yang tidak menggunakan media film animasi yaitu 45 %.

Pengaruh hasil belajar siswa diakibatkan oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah langkah-langkah media pembelajaran yang berbeda. Media film animasi lebih membuat siswa semangat dalam belajar dan membuat Susana kelas tidak membosankan. Media film animasi juga membuat siswa belajar untuk bekerja sama dalam menyelesaikan soal dikelompoknya masing-masing.

Penyebab nilai atau rata-rata siswa kelas yang menggunakan media film animasi lebih tinggi dibandingkan dengan siswa kelas yang tidak menggunakan media film animasi, pada kelas yang menggunakan dengan siswa media film animasi siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru itu lebih terarah atau lebih mudah dipahami karena siswa bisa bertanya kepada teman sekelompoknya dan bekerja sama dengan teman kelompoknya masing-masing serta pada saat tertelaah dilakukannya kegiatan diskusi siswa dimintak untuk mempresentasikan serta mempraktekkan secara langsung sehingga hal tersebut dapat mempermudah siswa untuk memahami materi yang sedang dipelajari karena mereka mengalami sendiri, kelas yang tidak menggunakan media film animasi mereka cenderung menjawab soal dengan semuanya saja dikarenakan kurang mengerti dengan pelajaran pada hari

tersebut dan karena mereka tidak mempraktekkan kegiatan tersebut pada saat mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Hal tersebut menjelaskan bahwa dengan penerapan media film animasi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran masalah-masalah sosial di lingkungan setempat telah merealisasikan tercapai tujuan pembelajaran IPS.

BAB V

PENUTUP

C. Kesimpulan

Dari data penelitian yang telah dijelaskan pada bab terdahulu maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan pembelajaran film animasi yang dilaksanakan praktik langsung selama 3 kali pertemuan dengan mata pelajaran IPS, materi tentang masalah-masalah sosial yang ada di lingkungan setempat. menjelaskan apa saja masalah sosial yang terjadi sekarang dan apa sebabnya hingga terjadi masalah sosial di lingkungan. Berdasarkan ceklist yang dilakukan oleh peneliti telah berjalan dengan baik, dengan melalui penerapan media film animasi terbukti bahwa hasil belajar siswa meningkat pada mata pelajaran IPS di kelas IV.
2. Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media film animasi pada mata pelajaran IPS kelas IV di MI Munawariyah Palembang. Nilai siswa sebelum diterapkan media pembelajaran film animasi 6 siswa (20 %) termasuk kategori tinggi (nilai 65 ke atas), 20 siswa (66,66 %), termasuk kategori sedang (nilai antara 50-65), 15 siswa (50 %), termasuk kategori rendah (nilai antara 50 ke bawah). Dan hasil belajar siswa setelah diterapkan media pembelajaran film animasi pada pelajaran IPS kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang yaitu, 11 orang siswa (36,66%), termasuk kategori tinggi (nilai 80 ke atas), 14 orang siswa (46,66%), termasuk

kategori sedang (nilai antara 75-85), 8 orang siswa (26,66 %), termasuk kategori rendah nilai (65 ke bawah).

3. Pengaruh media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar siswa diperoleh hipotesis nihil yang diajukan ditolak karena " t_0 " yang diperoleh dalam perhitungan ($t_0=10,248$) yang tercantum pada tabel nilaidan besarnya t yang tercantum pada tabel $t_{t.ts,5\%}=2,01$ dan $t_{t.ts,1\%}=2,68\%$ maka dapat diketahui bahwa t_0 lebih besar dari pada t_t yaitu $2,01<10,248>2,68$. Dengan demikian dari uji hipotesa penelitian diatas dapat disimpilka bahwa H_0 yang diajukan ditolak. Ini berarti H_a diterima, bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan media *film animasi* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS di MI Munawariah Palembang.
4. Setelah melihat hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah diterapkannya pembelajaran media film animasi ternyata dapat disimpulkan bahwa media film animasi dapat di aldakan sebaai media yang baik untuk mengajar mata pelajaran IPS khususnya pada materi masalah-masalah sosial

D. Saran

Dari hasil penelitian, peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada dewan guru MI Munawariah Palembang, khususnya guru mata pelajaran IPS agar dapat menggunakan media film animasi sebagai alat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Untuk parasiswa MI Munawariayah Palembang, agar dapat mengikuti pelajaran dengan baik dan giat dalam proses pembelajaran guru untuk meningkatkan hasil belajar mereka.
3. Bagi teman-teman yang akan melakukan penelitian-penelitian selanjutnya, hasil penelitian pengaruh penerapan media film animasi ini hendaknya dapat dijadikan kajian penelitian dalam meningkatkan hasil belajar siswa , serta untuk lebih mempersiapkan segala hal yang berkaitan dengan proses peneitian agar proses dan tujuan penelitian tercapai

Daftar Pustaka

- Anwar, Muhammad. 2015.*Filsafat Pendidikan*, Jakarta: Prenadamedia Group
- Abdullah, Faisal. 2015.*Motivasi Anak dalam Belajar* Palembang:berfikri
- Arikanto, Suharismi. 2006.*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013.*Belajar dan Pembelajaran* Jakarta:Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Suhardi, Dedy. 2009.*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* Bandung: PT Remaja Rosdakarya offset
- Hernawan, Herry. 2011.*Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas terbuka
- Ismail, Fajri. 2016 *Statistika*, Palembang: Karya Sukses Mandiri (KSM),
- Kusumo Atmojo, Aji. 2013, *Penerapan Media Film Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kopetensi Dasar Menggambar Proyeksi*. Semarang <http://www.google.co.id/search?q=penerapan+media+film+animasi+terhadap+hasil+belajar+menggambar+proyeksi>.
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2016. *Media Pembelajaran*. Bogor : Ghalia Indonesia
- Nanang dan Cucu. 2010 *Konsep Strategi Pembelajaran* bandung : PT Rafika Aditama
- Pidarta, Made. 2009 *Landasan Kependidikan*, Jakarta: Rineka Cipta
- Rusmaini. 2014 *Ilmu Pendidikan*, Palembang: Grafika Terlindo Press
- Rahmattullah, Muhammad. 2011 *Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Film Animasi terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMPN 6 Banjarmasin Agustus* <http://repository.upi.edu/9036/>
- Ramayayulis. 2005. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia
- Saidah. 2015. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Suardi, Moh. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish

- Sanjaya, Wina. 2016, *Media Komunikasi Pembelajaran* Jakarta :Prenamedia Group
- Susanto,Ahmad. 2016, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*Jakarta: Fajat Interpretama Mandiri
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah dasar* .jakarta :Prenadamedia Group
- Susilana, Rudi dan Riyani, Cepi. 2012*Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, Bandung : CV Wacana Prima
- Supardi.2013.*Aplikasi Statistika dalam Penelitian*.Jakarta: Copyright
- Sugiono.2013.*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*.Bandung: Alfabeta
- Umar dan Sulo. 2005.*Pengantar Pendidikan*.Jakarta: rineka cipta
- Wahyu Wiranti, Ika. 2015. *Pengaruh Film Animasi terhadap Motivasi Belajar Pada Anak TK Yogyakarta agustus*.[http ://www.google.co.id](http://www.google.co.id)